Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 31 - GENNAIO 1995

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
(ovvero i "Kappa boys")
Assistente di Redazione:
Sabrina Daviddi
Segretarie di Redazione:
Monica Rossi, Sara Sereni
Consulenza Tecnica:
Vania Catana, Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
Rie Zushi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering e Adattamento Grafico:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Cedric Littardi, Nicola Roffo, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

FATAL FURY

Terry Bogard, Jo Higashi, Mai Shiranui e Big Bear vengono convocati alla Città dei Demoni per il campionato mondiale di arti marziali, ma scoprono ben presto di essere caduti in una trappola tesa loro da Geese Howard: il vecchio nemico dei nostri eroi è stato strappato alla morte dall'oscuro re Butei - che ne ha fatto un suo adepto - e ha imprigionato Andy, fratello di Terry, nel Palazzo d'Oro situato al centro della città. I motivi di questa operazione sono quanto meno ambiziosi: re Butei è deciso a divenire l'unica grande divinità del nostro mondo, e per questo desidera avere un esercito composto unicamente dai più mortali combattenti della Terra. Terry e compagni si avventurano così verso il Palazzo d'Oro per liberare Andy: ma il soggetto delle loro ricerche appare inaspettatamente dinanzi a loro... Posseduto da un'orda di demoni, Andy attacca inconsapevolmente suo fratello Terry, che si vede così costretto a difendersi! Chi la spunterà in questa lotta fratricida?

ISSHUKU IPPAN

Un paio di raffinate vignette umoristiche che rappresentano la pacata ironia zen dell'Oriente... Di cosa stiamo parlando? Sicuramente NON di Isshuku Ippan!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme e Belldandy si 'iscrive' magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. Sopraggiungono poi a creare allegria e disastri anche Urd, la sorella maggiore, e Skuld, la sorella minore. Nel frattempo, la diavolessa Marller cerca di distruggere l'armonia del gruppetto e di sconvolgere il mondo: evoca così il Grande Re del Terrore, che però si reincarna in Urd! Nelle vene della sorellona di Belldandy scorre infatti sangue demoniaco e, a causa del proprio comportamento non conforme alle regole, ha appena guadagnato... una sospensione di cinquant'anni della licenza divina! Ormai fuori controllo, Urd decide didistruggere il mondo, e per farlo parte dalla casa di Keiichi. Credendo di rapire Belldandy, per far sì che il mondo non abbia più alcuna difesa valida, Marller teletrasporta nel suo covo lo sfortunato studente... Che ora deve 'sostenere' la parte di ostaggio!

ZETA

Seconda metà degli anni Novanta: la crescita demografica del Giappone è smisurata, ma il problema maggiore è l'eccedenza di anziani rispetto ai nuovi nati. Dato che le soluzioni adottate dal ministero della sanità sembrano non essere più sufficienti, progetti per nuove misure d'emergenza iniziano a farsi strada: il più innovativo e funzionale risulta essere il Progetto Zeta. Si tratta, in breve, di un avveniristico letto-robot computerizzato in grado di sopperire a tutti i bisogni dell'anziano che deve accudire. Per la presentazione ufficiale del modello Zeta viene 'utilizzato' il povero Kijuro, un vecchietto accudito con amore dalla giovane Haruko fino a quel giorno...

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi. La loro seconda attività è però ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie! Questo fa sì che il duo intralci però i piani di Gray, un pericoloso terrorista, che anche dalla prigione riesce ad agire indisturbato: progettata la fuga, il criminale contatta il corriere Bean Bandit, abile autista e uomo d'azione con cui Rally ha già avuto a che fare... e che accetta qualsiasi incarico purché ben pagato!

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO TRENTUNO

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO TRENTUNO

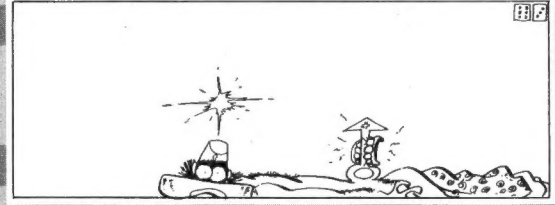
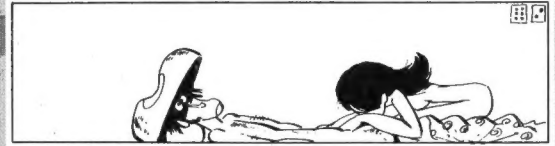
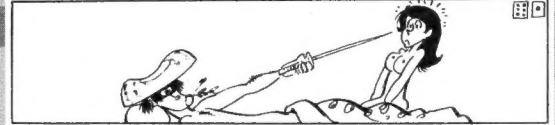
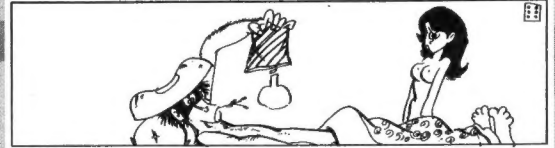
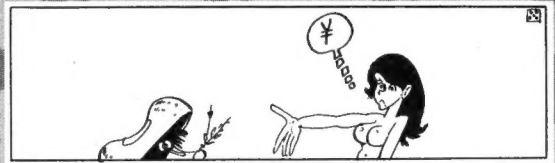
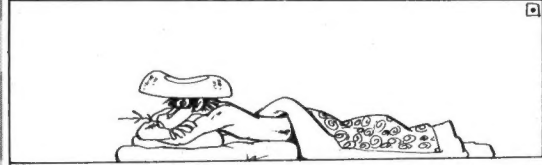
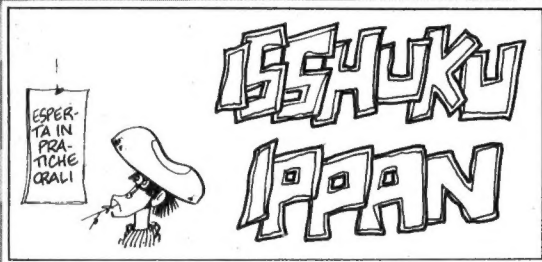
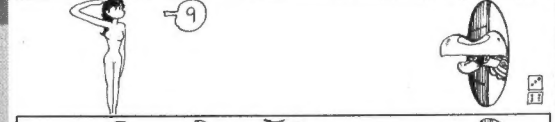
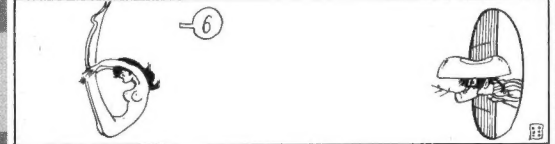
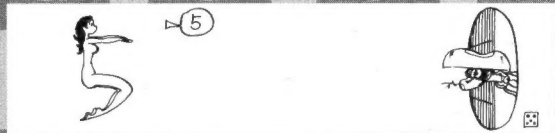
Aiuto, Haruko - "Haruko saaa...n"
da Zed - 1991
Distruzione totale - "Kyukyoku Hakai Program"
da Aa! Megamisama vol. 5 - 1991
Verso l'Inferno - "Mugen Sento Jigoku e"
da Garoo Densetsu - Senritsu no Mahogai vol. 1 - 1994
Big game - "Big game"
da Gun Smith Cats vol. 3 - 1993
Isshuku Ippan - "Isshuku Ippan"
da Isshuku Ippan - 1976
IN COPERTINA: Terry Bogard di Fatal Fury © SNK/Ishikawa/Dynamic

QUESTIONI DI KAPPITALE

Il brindisi di Capodanno è ormai solo un ricordo. Sono trascorse alcune settimane dalla notte più folle dell'anno e nessun rituale scaramantico sembra aver dato gli effetti sperati. Non sono sufficienti un bel paio di slip rossi per portare un po' di fortuna alle produzioni animate giapponesi, tanto meno se i giornalisti della carta stampata continueranno a vendere pure illazioni per verità. Non solo. Oggi nelle grinfie dei censori sono cadute persino le serie americane, universalmente note per il loro bassissimo contenuto di violenza! Non ci saremmo mai sognati di dedicare un intero editoriale ai *Power Rangers*, né di doverli difendere da un'ondata di pregiudizi davvero esagerata. Non stiamo parlando naturalmente del presunto valore artistico del telefilm (è una produzione ideata per un pubblico di giovanissimi che non eccelle certo in originalità), ma dell'autocensura che ha spinto diversi paesi del Nord Europa a sopprimere la serie dal palinsesto televisivo. Leggere l'articolo di Alessandra Rota sul "Televenerdì" è stato per noi una vera doccia fredda. La giornalista scrive: «Tre bambini norvegesi hanno convinto la loro amichetta di cinque anni a spogliarsi, poi l'hanno picchiata fino a farla morire. Perché volevano fare come i *Power Rangers*, i personaggi del serial che, negli USA va avanti al ritmo di cinque milioni di telespettatori al giorno.» La signora Rota, evidentemente, non ha mai visto una sola puntata del discusso serial di cui parla con tanto fervore. Non lo ha fatto, e di questo siamo più che certi, perché altrimenti saprebbe che simili barbarie non sono certo presenti nel telefilm prodotto da Haim Saban. Nessuna scena particolarmente truculenta, non una goccia di sangue versata, solo un po' di acrobazie. Molti giornalisti hanno una considerazione davvero bassa nei confronti dell'infanzia e della famiglia. A lor signori garantiamo per l'incolumità mentale nei nostri lettori (molti dei quali seguono le gesta dei cinque eroi in calzamaglia) e dell'amico Stefano Munarini, che si è addirittura accollato l'onere di dirigere il "Power Rangers Magazine". C'è però qualcuno che, nonostante ovvi motivi di interesse, ha detto una verità tanto semplice quanto vera. Vi lasciamo a una dichiarazione apparsa sul "Corriere della Sera", tenendo ancora per qualche istante segreto il nome della persona intervistata. Nel frattempo, perché non provate a indovinare... da che pulpito viene la predica: «Non c'è istigazione alla violenza. [...] E' la tradizionale lotta tra il bene e il male. Allora dovremmo preoccuparci anche di Gatto Silvestro che dà martellate in testa al canarino Titti. Dovremmo restare perplessi davanti a Willy il Coyote che cade dal dirupo. E dovremmo fermare anche i telefilm di cow boy e indiani, compreso Rin Tin Tin.» Allora, avete indovinato chi si nasconde dietro queste belle parole? No, non si tratta di Luca Raffaelli, che grazie al suo ultimo libro (*Le anime disegnate*, edito da Castelvecchi) ha convinto persino la redazione di "Avvenire" di quanto innocui siano i cartoni giapponesi (che piacere leggere il pezzo di Rossana Sisti e Alessandro Zaccuri!). Chi può aver detto allora una cosa del genere? Incredibile ma vero, è la signora Alessandra "Miss Tagliaecuci" Valeri Manera. Che sia un caso di miracoloso sdoppiamento di personalità? Quanto detto dalla responsabile dei programmi per ragazzi del circuito Fininvest potrebbe certo riferirsi anche ai tanto discussi anime. L'unica differenza, forse, è legata al merchandising: attorno ai *Power Rangers* è cresciuto un mercato che si espande a vista d'occhio. Un mercato retto soprattutto dalla Giochi Preziosi che, guarda caso, ha strettissimi rapporti con la Standa e acquista ampi spazi pubblicitari sulle reti del Cavalier Berlusconi. Ancora una volta entrano in gioco i conflitti di interesse e le scelte di parte vengono sostenute da chi ha le ragioni migliori per farlo: non stupiamoci, quindi, se la stampa demonizza un telefilm per creare uno scandalo e vendere meglio un giornale, e neppure se la signora Manera è costretta a un'imbarazzante e impopolare difesa per non perdere i favori di uno sponsor. That's Italy!

Kappa boys

«Ogni volta che la gente è d'accordo con me provo la sensazione di avere torto.»

Oscar Wilde

ISSHUKU IPPAN di Monkey Punch

VERSO L'INFERNO
di Ken Ishikawa & Dynamic production
餓狼伝説
戦慄の魔王街

VRROOOM
SWAP
HAA!
RIPRENDITI, ANDY!!
BRDH
CHE SPETTACOLO!
STANNO LETTERALMENTE FACENDO A PEZZI IL LABIRINTO!

SWAP
HAA!
HUO!
SWISS
DEVO DISTRUG-GERLI... MA NON POSSO FARE DEL MALE A MIO FRATELLO!
ANDY E' SOTTO IL CONTROLLO DEI DEMONI CHE SONO IN LUI!

FATAL FURY

FATAL

HAAAAA!

SMAPP

FATAL FURY

YAAH!
SÌ! AMMAZZALO!
IN UN MODO O NELL'ALTRO, CHI NE USCIRÀ VINCITORE SARÒ IO!
HEEE...
FATAL FURY
FATAL FURY

RICORDA, TERRY... RICORDA...

ESISTE UNA TECNICA PARTICOLARE CHE LA DOTTRINA CH'I GONG INSEGNA...

È L'ONDA DELLE DITA ESPLOSIVE... SERVE A SCAGLIARE FUORI TUTTA L'ENERGIA INTERIORE!
SHA

È L'UNICA COSA CHE MI RESTA DA FARE...
... SALVARE MIO FRATELLO SPAZZANDO VIA I DEMONI DALLA SUA ANIMA!

NON HO MAI USATO QUESTA TECNICA, ANDY...
SE DOVESSI SBAGLIARE... UCCIDERÒ ANCHE TE!

FRATELLO MIO...

WOOSH

...SE PUOI SENTIRMI APRIMI LA TUA ANIMA! STO PER DISTRUGGERE IL MALE CHE TI POSSIEDE!

ONDA DELLE
DITA ESPLO-
SIVE!!

WHOM

BROM

* BEAR, JO E MAI ERANO VITTIME DI UN'ALLUCINAZIONE... DAL MESE SCORSO! KB

FATAL FURY
...COSA DIAVOLO E' SUCCESSO ?!
COSA... COSA...
FATAL FURY

TERRY!

GRAZIE PER AVERMI SALVATO, FRATELLO MIO!

NO!
SONO SEMPRE STATO COSCIENTE, MA NON AVEVO LA PADRONANZA DEI MIEI GESTI... ERANO LORO A MUOVERMI...
UH!
GUARDA-GUARDA CHI ABBIAMO FRA NOI...
ORA TI MOSTRO CHE EFFETTO FA SAPERE DI ESSERE IN PERICOLO E NON POTER FARE NULLA...
CROCK

AAAH!
RUMBLE

TAP
CIAO, JIRAIBO... CI SI RIVEDE, EH?
CHI...!?
WHOSH
SWAP
TAP

MORALE DELLA FAVOLA... SEI IN TRAPPOLA!

NON HAI NESSUNA VIA DI SCAMPO!

VIA DI SCAMPO? EH EH EH...

AH AH AH!

SU, PIANTALA... ORMAI È FINITA...

PARE CHE SIATE GIÀ CONVINTI DI AVERMI **SCONFITTO**!

D'ACCORDO!

VI PREGO DI FARE MOLTA ATTENZIONE, ORA!

MA CHE DIAV...?!

STHUM

KLANG
KACING
MA CHE SUCCE-DE?!
RUMBLE
RUMBLE
TAP
SIAMO ANCORA SOTTO IP-NOSI?
STHUD
KACING
THAP
KACING
RUMBLE
THUD

---RRUMBLE

QUESTA E` L'UNICA USCITA DEL LABIRINTO!
PERCHE` CI HAI MOSTRATO LA VIA D'USCITA?
FATAL FURY
OH, CERTO NON PER VOI, SCIOCCHI! E` SOLO PERCHE` COSI` RE BUTEI POTRA` ASSISTERE ALLA VOSTRA MORTE RESTANDO AL PALAZZO!

APRITE LE ORECCHIE! RE BUTEI E' COLUI CHE IDEO' OGNI ARTE MARZIALE OGGI ESISTENTE!

EBBE I SUOI NATALI TREMILA ANNI FA NELLA CAPITALE DELLA CINA... IN BREVE FU CHIARO CHE QUALSIASI TECNICA DI COMBATTIMENTO PER LUI NON AVEVA SEGRETI! LOTTA, DUELLO ALL'ARMA BIANCA, ARTI MARZIALI, COMBATTIMENTO PSICHICO... NON AVEVA LIMITI! APPRENDEVA E SVILUPPAVA QUALSIASI TECNICA!

POI SCOPRÌ DI AVERE POTERI **SUPERIORI** ALLA GENTE COMUNE, ARRIVANDO AD ANNIENTARE **DA SOLO** UN INTERO ESERCITO DI UN PAESE NEMICO...

COSÌ CAPÌ DI ESSERE UN **ELETTO**, SCELTO DAGLI DEI... LA PAROLA **SCONFITTA** PER LUI NON HA MAI AVUTO UN SIGNIFICATO!

DOVEVA ATTENDERE CHE I TEMPI MATURASSERO E CHE IL MONDO FOSSE **PRONTO!**

NON SAREBBE BASTATO QUALCHE ANNO D'ATTESA... NO... LA RAZZA UMANA ERA ANCORA TROPPO **GIOVANE** E **INNOCENTE**...

NON E' UMANO!

DICI BENE, TERRY BOGARD! SUA MAESTÀ RE BUTEI E' MOLTO PIU' DI UNO STUPIDO ESSERE UMANO!
RE BUTEI E' IL DIO DELLA GUERRA!

INIZIO A CAPIRE, ORA...
ECCO PERCHE' AVETE VOLUTO RADUNARE QUI TUTTI I PROFESSIONISTI DI ARTI MARZIALI!

SUA MAESTÀ E' NEL LIMBO E HA BISOGNO DELL'ENERGIA DI UOMINI FORTI PER RIDESTARSI!
INGHIOTTIRÀ LE VOSTRE ANIME!

MALEDETTO! QUANTA GENTE HAI UCCISO PER RIANIMARE QUEL MOSTRO DEL TUO PADRONE, VERME SCHIFOSO?
SEI GIÀ MORTO!

QUELL'UOMO MI FA SCHIFO! HO VOGLIA DI UCCIDERLO!

E SAPPIATE CHE IL SUO NOME NON E' PURO FOLKLORE!

SONO I CENTO DEMONI GUARDIANI CHE HANNO VEGLIATO SU RE BUTEI FIN DALL'ANTICHITA`!

STHUD
STHUD
GNOR

DANNAZIONE!
WHAM
WHAM
TECNICA DEI MUSCOLI D'ACCIAIO!
WHOR
WHOR

WHOS
SGH
COME DIAVOLO HA FATTO ?!
HAAAAA!
WAOH
AH!
RATTLE

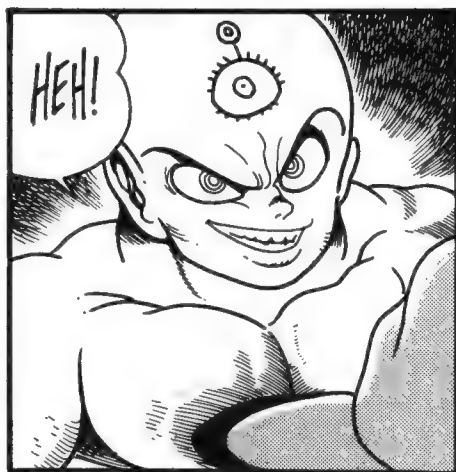
WRAAAM
AAAH!!
QUEL PICCOLO BASTARDO...
...IL SUO CORPO E' COME SE FOSSE DIVENTATO DI ROCCIA!
AH AH AH
ACCIAIO, GRASSONE... ACCIAIO PURISSIMO!
...TANTO DURO CHE NULLA PUO' SCALFIRLO!
FATAL FURY

MALEDETTO!
ASPETTA, JO!

HO UN CONTO IN SOSPESO CON LUI!
SSSH

PAN
QUESTO VERME LO SISTEMO IO!

AH AH AH!
AMMIREVOLE DA PARTE TUA... RE BUTEI SARÀ FELICE DI SAPERE CHE TI SEI **SACRIFICATO SPONTANEAMENTE!**
SCHERZA PURE, FINCHE' PUOI...

SWISS
ZAN EI KEN *
THUD
THUD
* PUGNO D'OMBRA TAGLIENTE
CHORETSU PADAN! **
FLASH
** ESPLOSIONE DISTRUTTRICE
HEH!
E' INUTILE, ANDY! NON TE NE SEI ANCORA ACCORTO, PAGLIACCIO?
SWASH

LE TUE STUPIDE TECNICHE DI COMBATTIMENTO SONO INUTILI CONTRO LA MASSA INDISTRUTTIBILE DEL MIO CORPO!
FATAL FURY
VUOI CHE TI DIA UNA MANO, FRATELLONE?
FATAL FURY
MI STO SOLO SCALDANDO...
SHORYU DAN!*
WA
RO
* COLPO DEL DRAGO RAMPANTE
THUD
E' INUTILE, ANDY! INUTILE!
K TUD
SHA
HISHO KEN!**
AH AH AH!
** PUGNO VOLANTE

BASTA COSÌ!
RASSEGNATO, ANDY?
THUM
UGGH!
AAGH!
STHUHD
AAGH!

ARGH
ANDY... SEI UN VIGLIAC-CO!
THUP
FORSE NON LO SAI, MA NON **TUTTI** I MUSCOLI DEL CORPO UMANO POSSONO ESSE-RE **ALLE-NATI**...

BUBBB

AAARRRGGGHHH!!

SMAK

QUESTO IDIOTA HA COMPLETA-MENTE PERSO IL CONTROL-LO!

SMAK

THUD
BURN KNUCKLE!!
FURY
NOO!

FATAL FURY

YAHAA!

NOOO!

UH...UH...ORA CAPISCO... PERCHE' LUI...VUOLE TE...UCH...

AHAH...NON FARE...UH...LO SBRUFFO-NE...
...LA PROSSIMA TAPPA E' L'INFERNO... AH AH AH...

PIANTALA ORA, JIRAIBO...

QUINTO EPISODIO - GAME OVER

DISTRUZIONE TOTALE
di Kosuke Fujishima

NEL TENTATIVO DI SALVARE BELLDANDY, KEIICHI VIENE RAPITO DA MARLLER...
ORA KEIICHI E' IN MANO A URD... UN OSTAGGIO A CUI BELLDANDY DOVRA' PENSARE IN OGNI ISTANTE DEL SUO CONTRATTACCO...
STA SQUILLANDO IL TELEFONO!
SORELLINA!
OH...
...SCU... SCUSA...
KEIICHI...
DRIIIIN
DRIIIIN
UH?
DEVO RIUSCIRE A RIPRENDERMI...

IL TELEFONO E' SEPOLTO DALLE MACERIE... DOVRÒ USARE UN PO' D'ESPLOSIVO!
DRIIIIN
AAH!
BOOM
PRONTO? CASA MORISATO...
E SE SALTAVA ANCHE IL TELEFONO?
SONO FORTE, EH?
CAPO?!

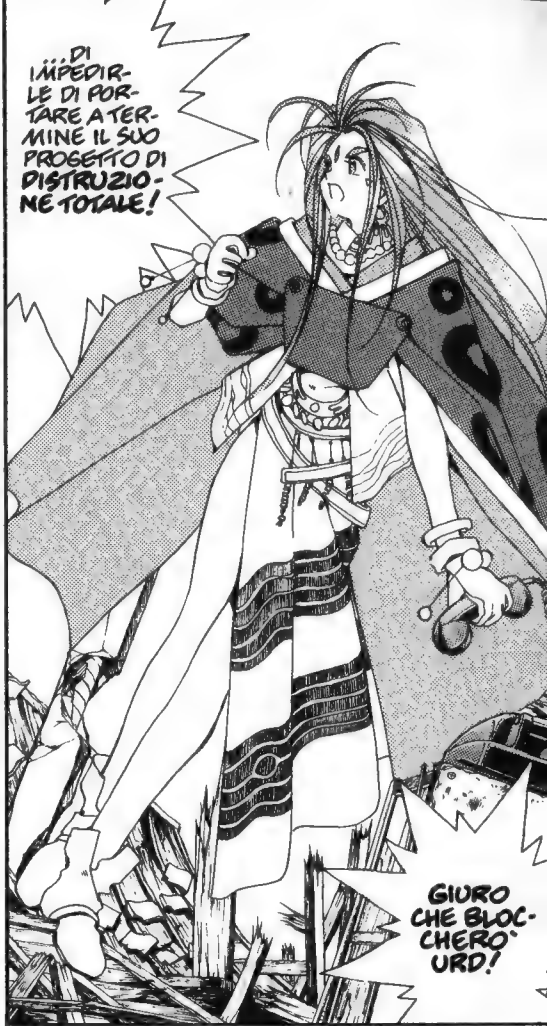
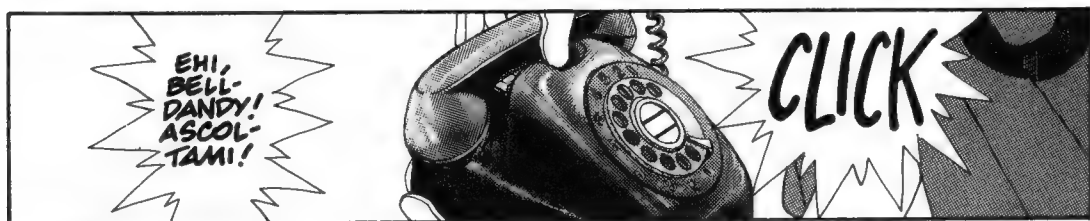
IL GRANDE RE DEL TERRORE...
...È RESUSCITATO... VERO?

CHIEDO PERDONO... NON GLIEL'HO COMUNICATO, E COSÌ HO DISUBBIDITO AI SUOI ORDINI...
PAZIENZA ...AVREI DOVUTO IMMAGINARLO... SIETE SORELLE...

ELIMINARE URD?!

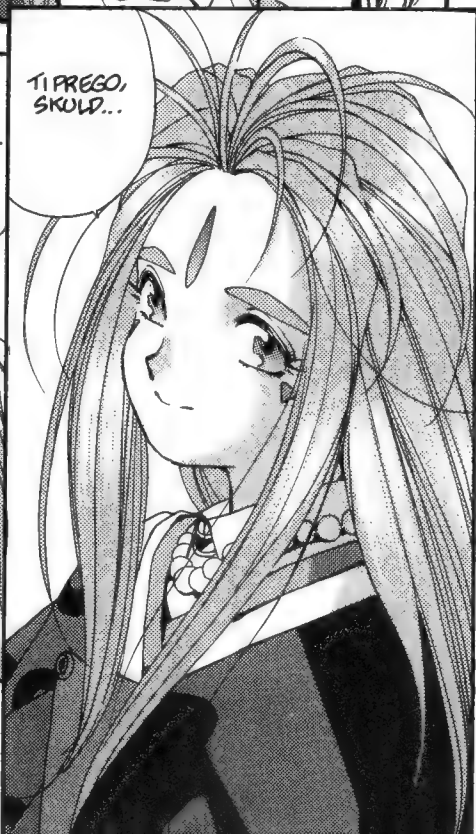
MI DEVI PERÒ PROMETTERE UNA COSA, BELLDANDY...
NON DOVRAI INTERVENIRE, DA ORA IN POI...

HO DECISO DI ELIMINARE URD CON LE MIE MANI!
WHAM

MA PERCHE?! SIAMO SORELLE! IO NON CREDO CHE SIA DIVENTATA COMPLETAMENTE UN DEMONE!
C'È SICURAMENTE UN MODO PER FARLA TORNARE COME PRIMA!
E POI...
...MI SONO RIPROMESSA...
...DI IMPEDIRLE DI PORTARE A TERMINE IL SUO PROGETTO DI DISTRUZIONE TOTALE!
GIURO CHE BLOCCHERÒ URD!
EHI, BELLDANDY! ASCOLTAMI!
CLICK
SORELLINA MIA...
CREDI DAVVERO DI RIUSCIRE A BATTERE URD?
È MOLTO POTENTE ORA...

MA SORELLINA... NON PUOI DISATTIVARE IL SIGILLO **SENZA PERMESSO!**

È UN'**INFRAZIONE GRAVISSIMA** AL CODICE DIVINO!

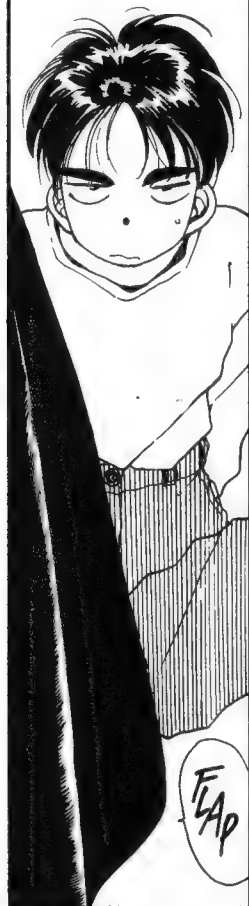
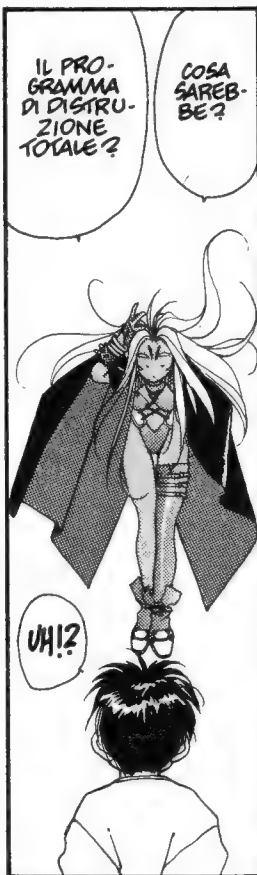
LA PENA PREVISTA VA **OLTRE** IL RITIRO DELLA LICENZA!

SKULD...

TI PREGO, SKULD...

INTANTO, NEL COVO DI URD...

COME OSTAGGIO NON E' UN GRANCHE'...
...MA E' SEMPRE MEGLIO DI NIENTE...
FLAP

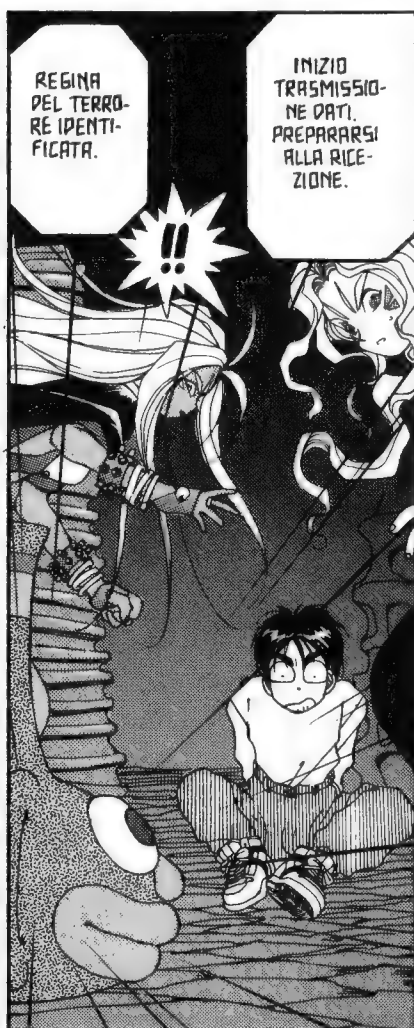
SEI DAVVERO FORTUNATO...
...SAI?

I TUOI SARANNO I **SOLI** OCCHI MORTALI A VEDERE...
...COME URD REALIZZERA' LA **DISTRUZIONE DELLA TERRA**!

NON DIRMI CHE USERAI IL PROGRAMMA DI DISTRUZIONE TOTALE ?!?

COSA SAREBBE?
IL PROGRAMMA DI DISTRUZIONE TOTALE?
UH!?

L'HO COMBINATA GROSSA!
CRIBBIO! NON LO SAPEVA!

SINCERAMENTE È LA PRIMA VOLTA CHE NE SENTO PARLARE...
EHI, SERVA! COSA SAREBBE QUESTO PROGRAMMA DI DISTRUZIONE TOTALE?

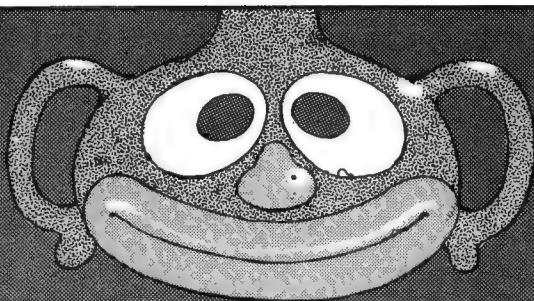
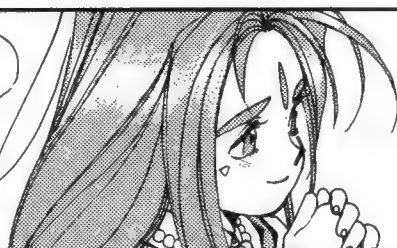
COSA!?
NON CI RESTA ALTRO DA FARE CHE **STRIZZARE** BEN BENE IL CERVELLO DEL NOSTRO OSTAGGIO...

ALLACCIAMENTO CEREBRALE!
CREERÒ UN **LEGAME MENTALE** FRA NOI DUE, SUBCREATURA!

ARGH!
NON SAPRAI NIENTE DA ME!
WHOOOM

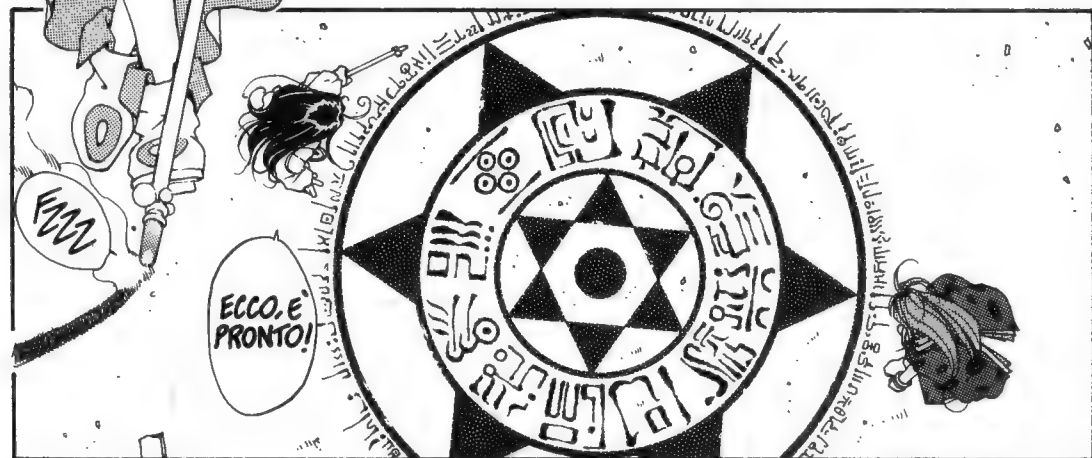
E`... E` ASSURDO! NON RIESCO A PERCEPIRE NULLA!
POSSIBILE CHE QUESTO UMANO RIESCA A SCHERMARE LA SUA MENTE?

IDIOTA!!
IN REALTA`... ORA CHE CI PENSO NON NE SO NIENTE NEMMENO IO...

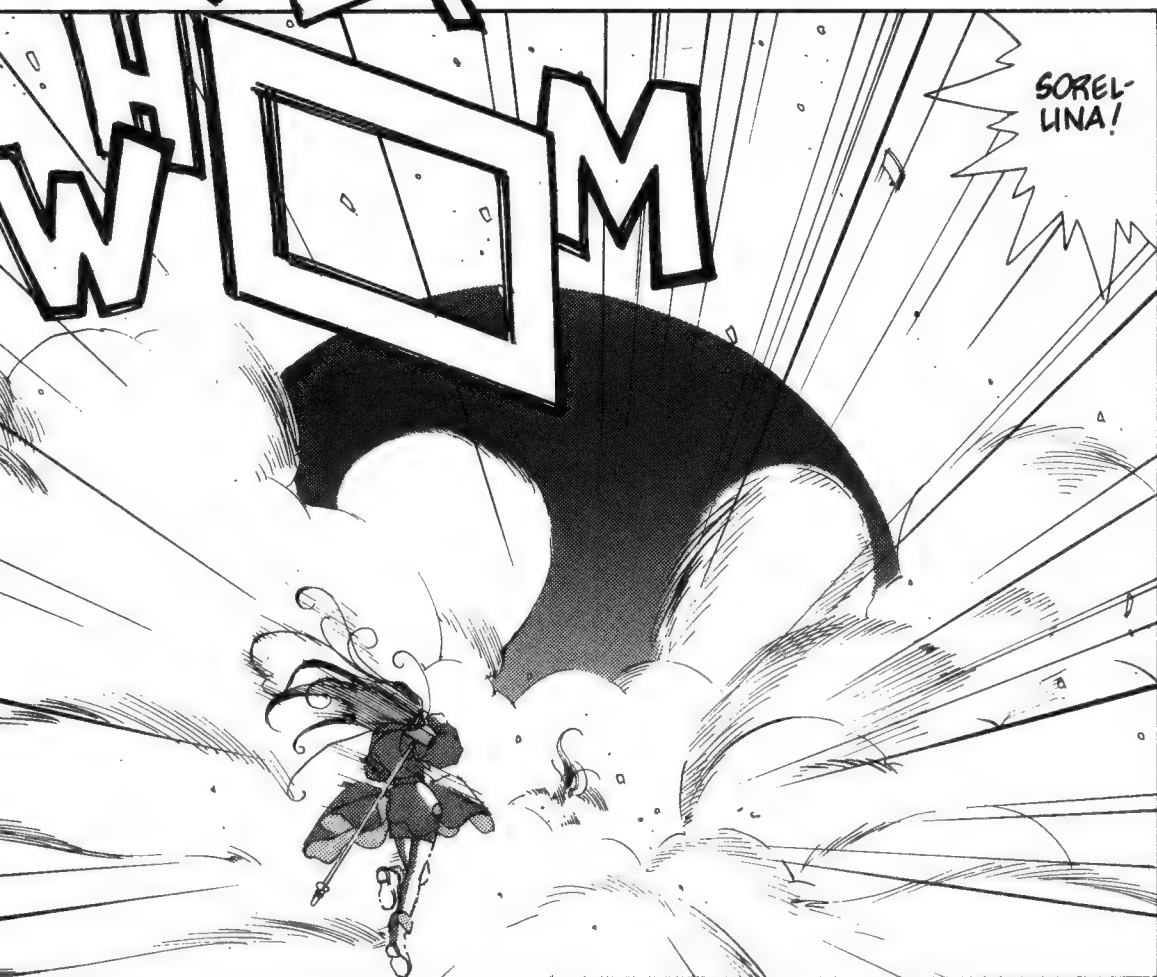
INIZIO TRASMISSIONE DATI. PREPARARSI ALLA RICEZIONE.
REGINA DEL TERRORE IDENTIFICATA.
!!

CODICE CORRETTO! IMPRONTA VOCALE IDENTIFICATA!
WHIRRR
YAWN
HO SPRECATO I MIEI POTERI PER NIENTE!

GRAZIE, SKULD...

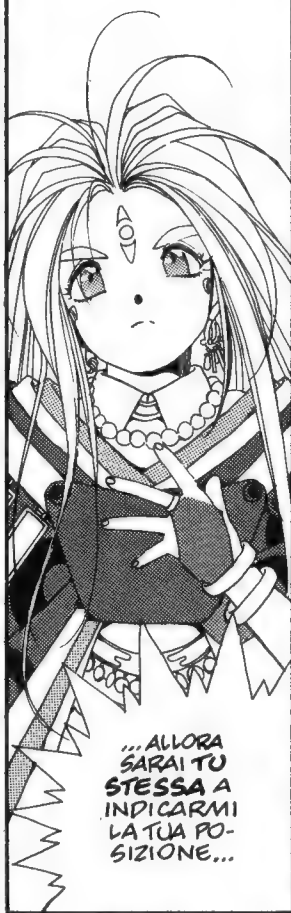
TE L'AVEVO PROMESSO, SORELLINA...

...STARÒ **SEMPRE** AL TUO FIANCO!

ECCO, È PRONTO!

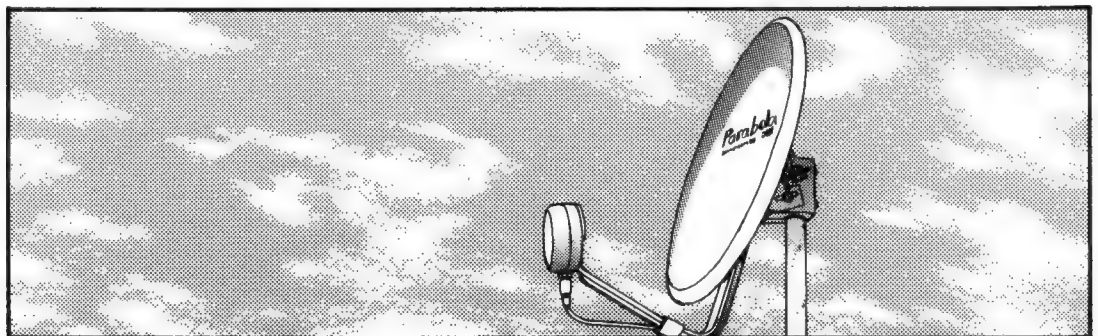
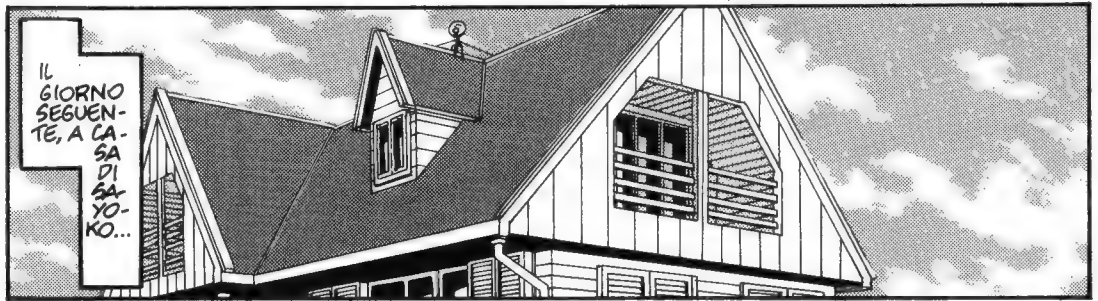
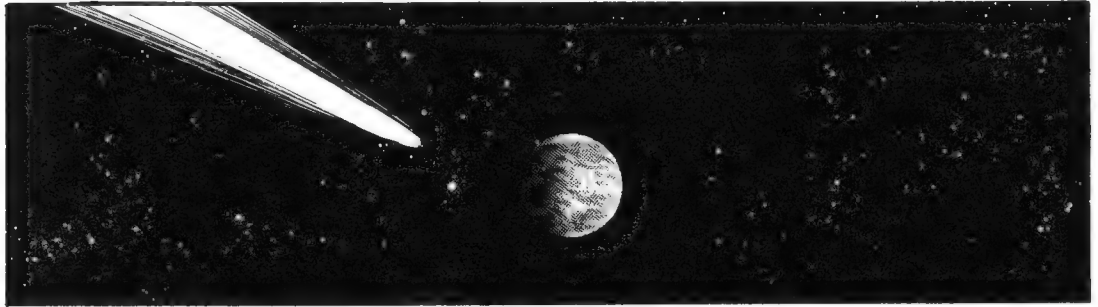
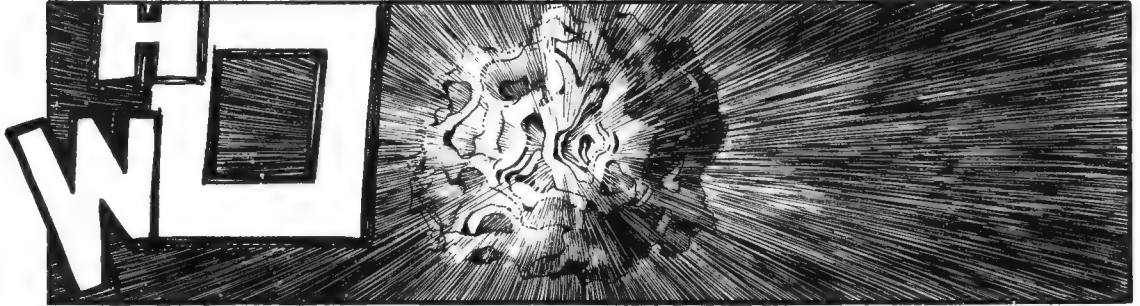
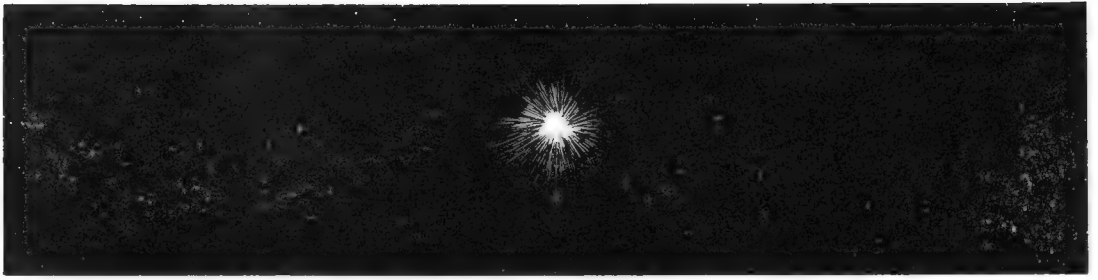
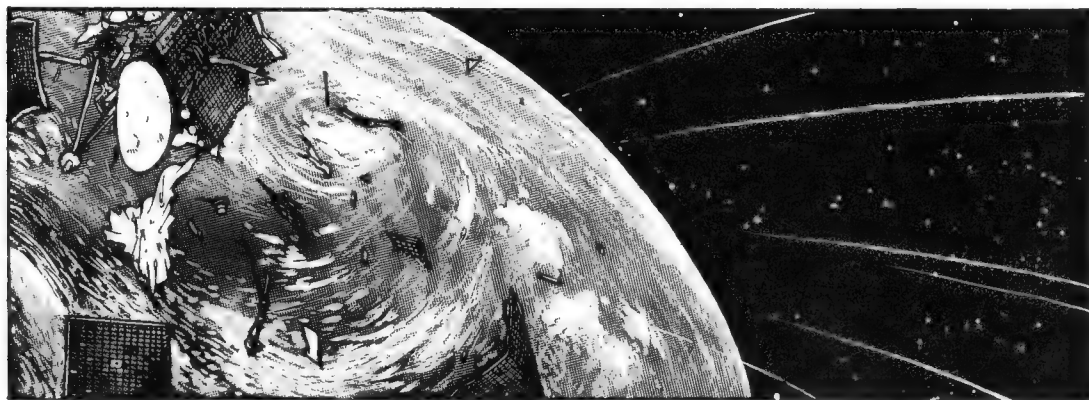
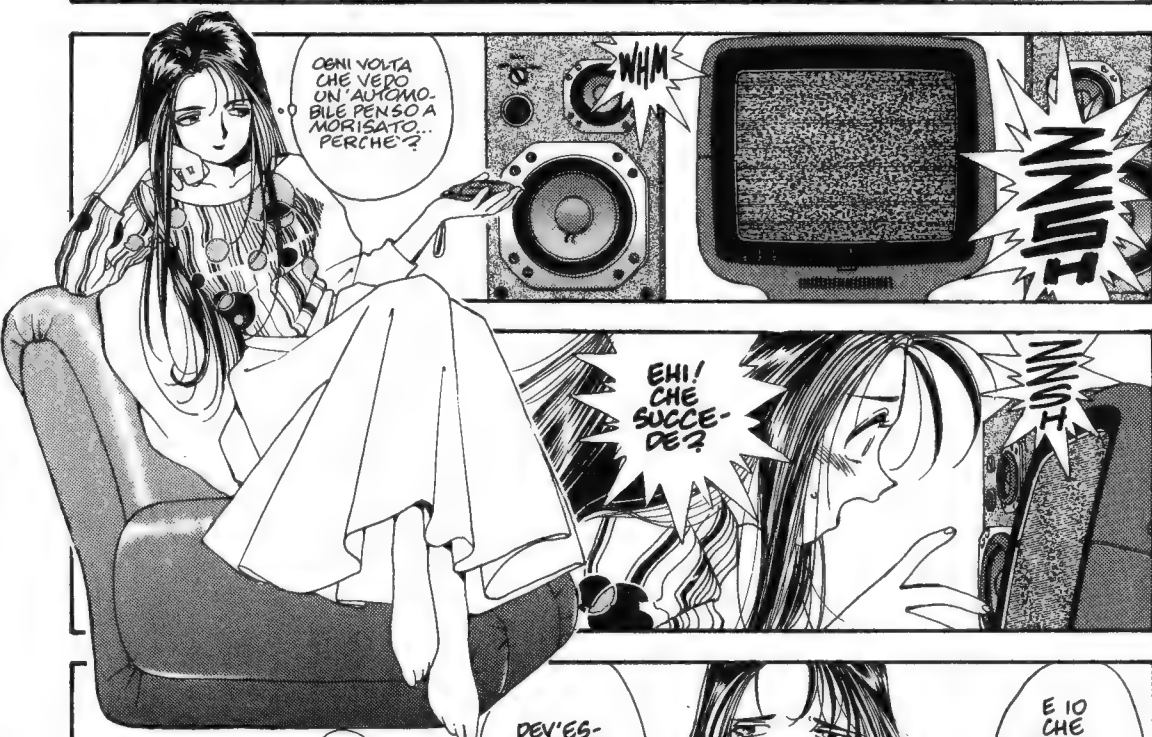
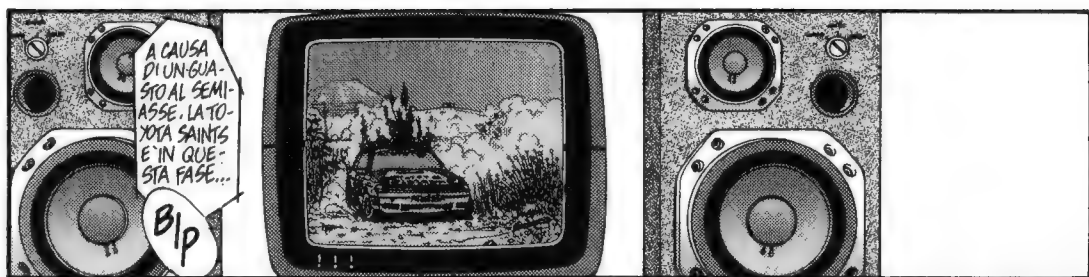
FRUSH
QUESTO ORECCHINO È IN REALTÀ UN SIGILLO...
...UN PICCOLO ARTEFATTO CHE LIMITA I MIEI POTERI...
L'ORECCHINO FUNGE DA DISPOSITIVO DI SICUREZZA...
...PER EVITARE SOVRACCARICHI D'ENERGIA!
SONO UNA DEA DI PRIMO GRADO... SE VOLESSI POTREI ADDIRITTURA DISTRUGGERE LA TERRA...
Senza sigilli, senza barriere...
...ritorni in me il mio potere!

LA LUCE...
...SI STA CONCENTRANDO ATTORNO A BELLDANDY!
CRACK
WHOOM
SORELLINA!

IL SI-
GILLO...
...NON
C'E'
PIU'!

NON RIESCO A LOCALIZZARE KEIICHI...
NONOSTANTE ABBIA SPRIGIONATO IL MIO POTERE, URD RIESCE A SCHERMARSI BENE!

ASPETTERÒ, SORELLA...
APPENA USERAI I TUOI POTERI DIABOLICI CAUSERAI UN'**OSCILLAZIONE GRAVITAZIONALE**...
...ALLORA SARAI TU **STESSA** A INDICARMI LA TUA POSIZIONE...

...E IO TI RAGGIUNGERÒ A COSTO DI DOVER ATTRAVERSARE L'UNIVERSO!

IL GIORNO SEGUENTE, A CASA DI SAYOKO...

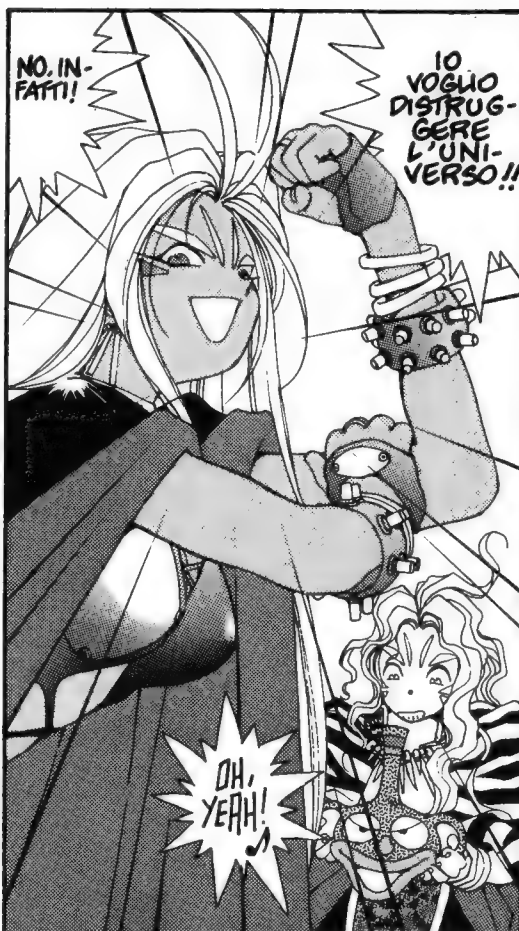
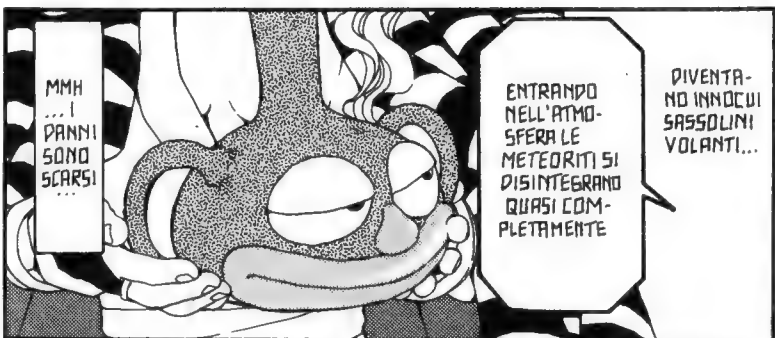
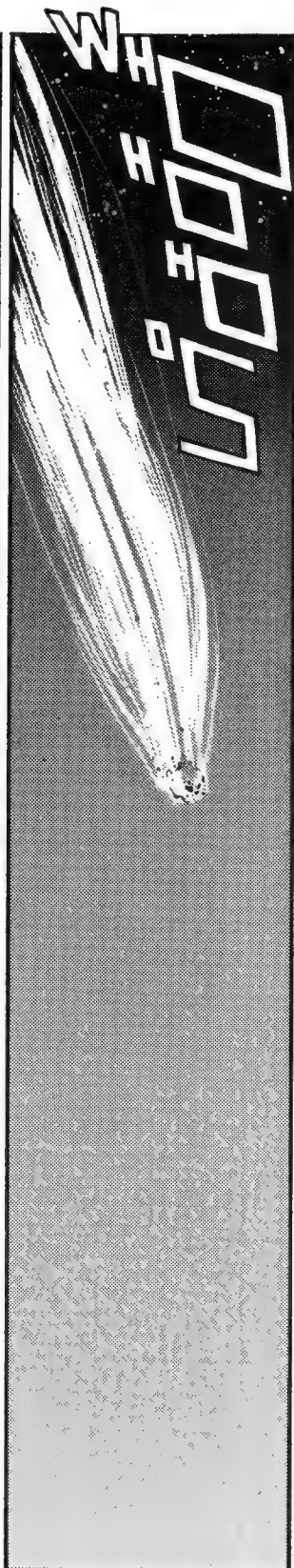
A CAUSA DI UN GUASTO AL SEMIASSE, LA TOYOTA SAINTS E' IN QUESTA FASE...
BIP
OGNI VOLTA CHE VEDO UN'AUTOMOBILE PENSO A MORISATO... PERCHE'?
WHM
EHI! CHE SUCCEDE?
OH, NO!
DEV'ESSERE UN NUOVO GUASTO AL SATELLITE...
E IO CHE SPENDO UNA CIFRA PER LA PAY-TV...

LA PIOGGIA DI METEORITI CONTINUA SENZA SOSTA SU OGNI PARTE DEL MONDO DALL'ALBA DI OGGI...
SECONDO LE INFORMAZIONI TRASMESSE DALL'OSSERVATORIO DI LAS CAMPANAS...
ULTIME NOTIZIE
PIOGGIA DI METEORITI

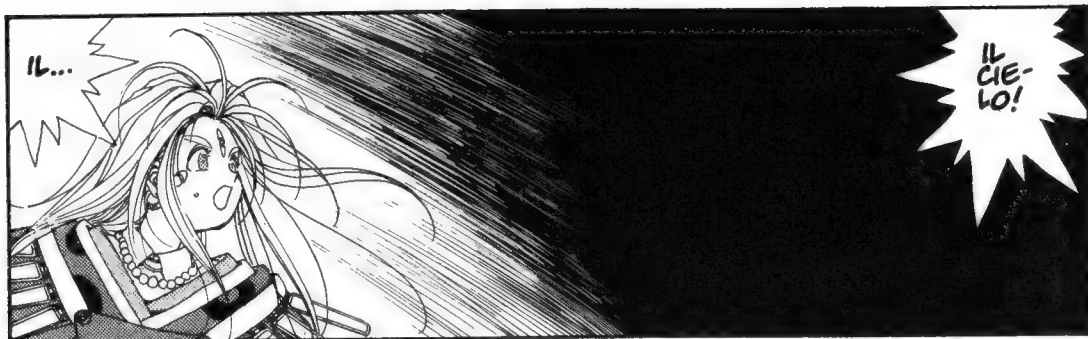
ALLORA? SONO STATA BRAVA?

COMPLIMENTI! BEN FATTO!
DEGRADATA A PORTAVASO... BAH!
DEVI FAR PIOVERE ESATTAMENTE 52 METEORITI!

RICORDATI CHE IL PROGRAMMA DI DISTRUZIONE E' PROTETTO...
...IN MODO CHE SOLO IL GRANDE RE DEL TERRORE POSSA USARLO!

BISOGNA RIPERCORRERE PASSO PER PASSO LA LEGGENDA...
...SOLO COSI' SAREMO SICURI DI POTER DISTRUGGERE IL MONDO!

MA INSOMMA, URD! NON VORRAI FARE DAVVERO UNA COSA DEL GENERE ?!?
NO, INFATTI!
IO VOGLIO DISTRUGGERE L'UNIVERSO!!
OH, YEAH!
WHOOOH
AH AH AH AH AH AH
ECCO FATTO... E' ANDATA!
DIVENTANO INNOCUI SASSOLINI VOLANTI...
ENTRANDO NELL'ATMOSFERA LE METEORITI SI DISINTEGRANO QUASI COMPLETAMENTE
MMH ... I DANNI SONO SCARSI ...

Spiriti d'aria e di fuoco, ubbidite. Voi l'atmosfera del mondo riempite...
Del mio potere date un esempio. Di quelle rocce fatene scempio!
TI HO TROVATO, URD!
STO ARRIVANDO, KEIICHI!
SORELLINA...
...CREDI DI RIUSCIRE A FAR RINSAVIRE URD?
IL CAPO MI RACCONTÒ LA LEGGENDA DEL RE DEL TERRORE...
SECONDO LUI IL DEMONE SAREBBE RISORTO GRAZIE A UN VASO...
QUESTO SIGNIFICA CHE...
COS...?!?

IL...
IL CIE-LO!

ULTIME NOTIZIE. UN'INASPETTA-TA ECLISSE HA OSCURATO IL CIELO.

PARGO
GABIN
L'UFFICIO METEREOLOGICO NON E' IN GRA-DO DI SPIE-GARE LE CAUSE DEL FATTO...

E VAI COSÌ! ALLA GRANDE!
ANCHE IL SECONDO PASSO DELLA LEGGENDA SI E' AVVE-RATO!
LE STRANE MANIFESTA-ZIONI CONTI-NUANO A IN-CURIOSIRE...

KEIICHI!
KEIICHI!
UH!?
STO ARRI-VANDO!

NON POSSO PERDERE TEMPO!
UNO SPEC-CHIO...
BELL-DANDY?
CERCA-MI UNO SPEC-CHIO!
UNO SPEC-CHIO?

IL PORTA-CHIAVI DELLA MIA BMW!

UH!

PUÒ FUNZIONA-RE BENIS-SIMO DA **SPECCHIO**!

UH... PORC...
TUMP
TUMP

ECCO-LO!
FLASH
CHAK

AH?

TUTUM
HO SOLO UNA POSSIBILITÀ!
TUTUM
IL VASO L'HA TRASFORMATA...
SE LO DISTRUGGO URD TORNERÀ COME PRIMA!
TU TUM

AHAHAH! COSA SPERI DI FARE?
I TUOI PICCOLI POTERI NON POSSONO COMPETERE CON...
WRROH

COSA?!
CRACK

NON E' POSSIBILE! HAI ROTTO LA BARRIERA DI PROTEZIONE!
MA COME...

HAI SPEZZATO IL SIGILLO, VERO?!
ESATTO!
IL VASO SI ROMPERA'!

L'INCANTESIMO E' STATO ROTTO!
TORNIAMO A CASA INSIEME, URD!
SIAMO SORELLE... VIENI, TI PREGO...

AH AH AH! E' PERFINO TROPPO **BELLO** PER ESSERE **VERO**!
CRACK
CO...?

GRAZIE A TE ANCHE **L'ULTIMO PASSO** DELLA LEGGENDA SI E' AVVERATO!
CRACK
ERA TUTTO PREVISTO...
L'OSCILLAZIONE GRAVITAZIONALE... IL TUO ARRIVO QUI...

L'ULTIMO PASSO PREVEDEVA LA MIA DISTRUZIONE, BELLDANDY...
...PER MANO DI UNA DEA!

LA VERA RESURREZIONE COMINCIA ORA!
CRACK
CRACK
IL PROGRAMMA... PER LA DISTRUZIONE TOTALE...
... È ORMAI NELLE MANI... DELLA GRANDE REGINA DEL TERRORE...

NO!
ASPETTA!

FLASH

AAH!
KEIICHI!
BELL-DAN-DY!
SWISS
URD!?
ERA LO SPIRITO DELLA VERA URD!

FINE DELL'EPISODIO

PUNTO A KAPPA

Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

Prima di iniziare a rispondere alla nuova corrispondenza indirizzata a Punto a Kappa, vogliamo salutare un amico che non conosciamo personalmente, ma la cui lettera è stata un vero toccasana per tutti e quattro. ***Lorenzo Mosca*** *di Firenze sa davvero come tirare su il morale alla gente! Grazie per le belle parole (che abbiamo affisso in redazione per i momenti di sconforto) e scusa se non ti pubblichiamo: i maligni potrebbero pensare che la tua lettera sia in realtà soltanto una bieca autocelebrazione scritta di nostro pugno. Scrivici ancora, siamo curiosi di sapere cosa ne pensi delle ultime novità e delle anticipazioni sul programma del 1995. E ora, sotto a chi tocca!*

K31-A

Ciao Kappa, ciao boys, sono un ragazzo di Como, mi chiamo Federico (ma tutti mi conoscono come Feffo) e ho 21 anni. Leggo fumetti da ormai cinque anni e seguo la vostra ciurma dall'ormai lontana fanzine, che non dimenticherò mai. Quest'anno non sono potuto venire a Lucca e quindi mi vedo costretto a scrivere per parlarvi di alcuni miei ritrovamenti. Sono stato in vacanza a Pyla sur mer (dovrebbe esservi arrivata la cartolina), una località a una cinquantina di chilometri da Bordeaux, e così ne ho approfittato per fare un salto in Spagna. Lì ho potuto comprare il primo numero di **Video Girl Ai** e **City Hunter**. Ora mi chiedo, Tsukasa Hojo non cede i diritti dei suoi manga e gli editori spagnoli non si sono neppure presi la briga di tradurre le onomatopee. Come se non bastasse, la rubrica della posta si chiama *Gokuraku Club*! Come è potuto accadere ciò? Anche su **Video Girl Ai** c'è molto da dire: quei furbastri hanno usato i vostri adattamenti! Sulla copertina c'è scritto che la serie conterà 12 numeri (di 44 pagine l'uno) e questo corrisponde a circa quattro numeri di **Neverland**. Stesso discorso per *City Hunter*, anch'esso programmato in 12 numeri. Per finire, vi dico che il fumetto di Katsura è consigliato a un pubblico di oltre dodici anni. La casa editrice in questione si chiama Norma e a giudicare dalle loro produzioni (*Give me liberty, Sin city, Hard Boiled, Predator*...) sembrerebbe molto seria. Ne sapete qualcosa di più? Chiudo con una richiesta: a quando una rubrica di modellismo? Vi saluto augurandomi che non ci siano altre uscite con doppie copertine: non è giusto far leva sull'animo del collezionista (cosa ben chiara anche nella vostra pubblicità) e spero che in Italia non si apra un mercato come quello americano. Lascio il mio indirizzo per chi volesse corrispondere con me: **Federico Cancellieri**, via J. Rezia 10, 22100 Como

Anche Massimiliano è tornato a casa dalle vacanze in Spagna carico di novità interessanti. Gli amici di Norma Editorial (perché di amici si tratta) hanno iniziato a pubblicare manga puntando su ***Video Girl Ai***, ***Orange Road*** *e* City Hunter, *ma presto arricchiranno il loro catalogo di nuovi titoli. Gli adattamenti di* ***Neverland*** *sono piaciuti parecchio alla Shueisha, che ha chiesto a Norma di utilizzarli anche per l'edizione spagnola. Dal canto nostro ne siamo più che orgogliosi (complimenti al nostro adattatore Mauro Daviddi)! Purtroppo, non essendo disponibili le pellicole di* ***Neverland***, *Norma ha dovuto fotografare i nostri volumetti: l'effetto non è stato dei migliori (il loro formato è quello dei comic book e nell'ingrandimento i retini si sono rovinati) e quindi per* ***Orange Road*** *hanno dovuto provvedere in prima persona all'occidentalizzazione. I nostri colleghi spagnoli hanno avuto i diritti di* City Hunter *in quanto lo pubblicano 'non ribaltato', ovvero rispettando l'impaginazione giapponese (con lettura da destra a sinistra). Noi della Star Comics faremo l'esperimento del 'non ribaltamento' con* ***Dragon Ball***, *da aprile su un nuovissimo albo quindicinale: se avrà successo si potrà leggere finalmente in Italia anche* City Hunter *e compagnia. Per non spaventare i lettori spagnoli, Norma ha deciso di presentare i suoi manga programmandoli a 'miniserie' che si susseguono una dopo l'altra (metodo già sperimentato dalla Viz Comics in America). Riguardo ai modellini, non abbiamo in programma una rubrica specifica nei nostri albi: le pagine non bastano mai e siamo in pesante arretrato con* Leggendo Leggende *e* Karaoke. *Per quanto riguarda le copertine speciali, invece, non escludiamo che in futuro possano essercene altre: un nutrito gruppetto di lettori le adora e troviamo giusto accontentare anche i collezionisti che ci seguono con passione. Chi non si reputa un collezionista ha il vantaggio di poter scegliere la cover che preferisce (l'interno dell'albo è infatti identico in entrambe le versioni) e tutto questo... allo stesso prezzo! Non temere: anche se la Star Comics non è nuova alle edizioni in tiratura limitata, il mercato italiano non corre ancora il rischio di trasformarsi sulla falsariga di quello americano: i nostri speciali vengono confezionati essenzialmente in concomitanza con le fiere del fumetto per 'premiare' chi ci segue nelle nostre trasferte primaverili e autunnali. Non è nostro interesse invadere costantemente le librerie italiane di albi doppi: i numeri in questione sono tirati in così pochi esemplari da venire spesso smerciati totalmente alle mostre mercato. Lo speciale di* ***Compiler***, *per esempio, è già esaurito e solo pochissime librerie hanno avuto la fortuna di venderlo ai loro clienti. Anche la versione 'per collezionisti' di* ***Kappa Magazine*** *nr. 29 è in via di esaurimento: chi riuscirà ad accaparrarsene una copia?*

E ora un messaggio per tutti gli amici pugliesi: il gruppo Amici dei Manga organizza una Foce del Kappa il giorno 11 febbraio 1995, in P.zza della Vittoria a Taranto, alle ore 17:00. Per farvi riconoscere tenete una copia di Kappa Magazine in bella vista! Per informazioni telefonare a Italo Iozzi (099/4594607 dopo le 15:00) o a Manolo Giuri (099/369779 dalle 18:00 in poi).

Appuntamento a febbraio per un nuovo mese in allegria!

Kappa boys

• ARRETRATI •

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni manga, basta rivolgersi alle librerie specializzate o scrivere alla **Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Specificate a chiare lettere il nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che desiderate. Qui di seguito pubblichiamo la lista degli albi non esauriti e che pertanto sono in vendita al prezzo di copertina.

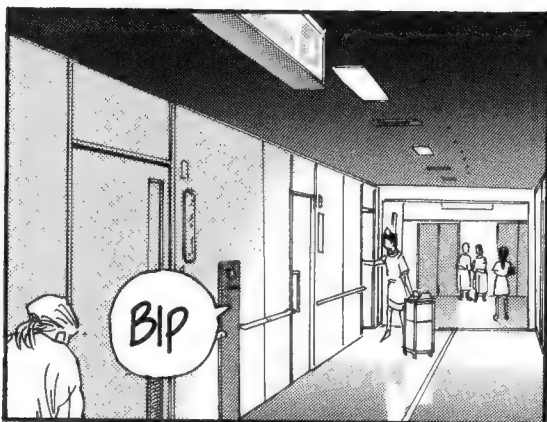
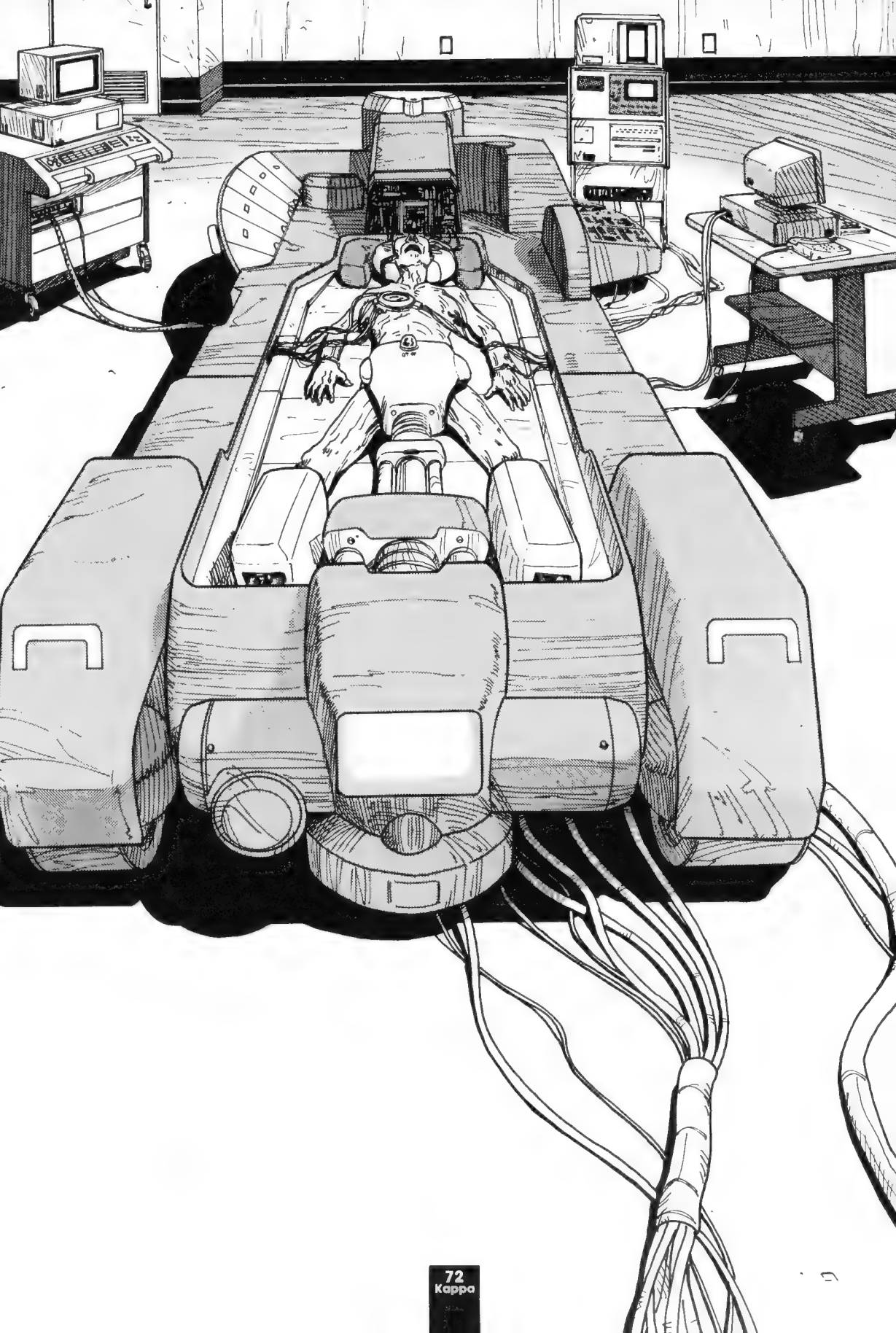
• **KAPPA MAGAZINE** dal nr. 1 al 30	(lire 5.000 cad.)
Speciali KAPPA dal nr. 1 al 3	(lire 5.000 cad.)
• **STARLIGHT**	
Orange Road dal nr. 1 al 25	(lire 3.000 cad.)
Sesame Street dal nr. 26 al 27	(lire 3.000 cad.)
• **NEVERLAND**	
Video Girl Ai dal nr. 1 al 16	(lire 3.000 cad.)
Video Girl Ai nr. 17	(lire 3.500)
Video Girl Len dal nr. 18 al 21	(lire 3.000 cad.)
• **ACTION**	
JoJo dal nr. 1 al 14	(lire 3.300 cad.)
• **TECHNO**	
Guyver dal nr. 1 all' 8	(lire 2.800 cad.)
• **YOUNG**	
3x3 Occhi dal nr. 1 al 7	(lire 4.000 cad.)
• **MITICO**	
Speciali nn. 1 e 2	(lire 5.000 cad.)
Lupin III dal nr. 1 al 7	(lire 4.000)
• **STORIE DI KAPPA**	
Gon dal nr. 1 al 3	(lire 5.000 cad.)
Orion dal nn. 1 e 2	(lire 5.000 cad.)
Takeru nr. 1 e 2	(lire 7.000 - lire 6.000)
Memorie (volume unico)	(lire 10.000 cad.)

CENTRO GENERALE DI ASSISTENZA SOCIALE DI KANTO
AIUTO, HARUKO
BIP

BIP

BIP
INGRESSO VIETATO

BIP

BIP

SCUOLA PER INFERMIERI FUYO
L'ASSISTENZA MEDICA AGLI ANZIANI HA FATTO PASSI DA GIGANTE...

PERÒ... NON SO... QUESTA STORIA DEL LETTO COMPUTERIZZATO NON MI PIACE TANTO... NON MI SEMBRA ALTRO CHE UN NUOVO SISTEMA PER LIBERARSI DI UNA **SECCATURA**!
IN EFFETTI È UNA VERGOGNA... CHE TRISTEZZA!

PERÒ, IO SONO DELL'OPINIONE CHE UN ANZIANO NON VOGLIA ESSERE UN PESO PER I GIOVANI... IO NON VORREI, PER ESEMPIO!
E CREDO CHE ANCHE I MIEI NONNI LA PENSINO COSÌ!

BAH... SONO CONVINTO CHE SIA MEGLIO EVITARE LE SOFFERENZE... QUANDO È LA TUA ORA, È LA TUA ORA...
SEE... IL TUO **ALTRUISMO** CI È BEN NOTO...

EHI, HARUKO!
SEI STATA ALLA PRESENTAZIONE? TI SEI DIVERTITA?

HARUKO HARUKO
HARUKO HARUKO
HARUKO
HARUKO
HARUKO
HARUKO

ALL'INIZIO HO PENSATO CHE AVESSI DIMENTICATO DI SPEGNERE L'INTERUTTORE, MA POI...

BZZT
BIP
COS...
COM'È POSSI-BILE?
SEI TU, CHIE?
MIO DIO!
CHE DIAVOLO SUCCEDE QUI?
BIP
BIP
GUAR-DATE!
C'È SCRITTO QUALCOSA!
U

CENTRO GENERALE DI ASSISTENZA SOCIALE DI KANTO

BIP
BIP

UUH... UUH...

RIESCI A CAPIRCI QUALCOSA? PUOI DISATTIVARLO?

NON CE LA FAREMO MAI...

INSOMMA RAGAZZE... QUI RISCHIAMO GROSSO... LASCIAMO PERDERE...
INSOMMA! INVECE DI FRIGNARE, PERCHE' NON STAI ATTENTO CHE NON ARRIVI QUALCUNO?

SI PUO' SAPERE PERCHE' TIENI TANTO A QUESTO VECCHIETTO, HARUKO?

SIAMO VOLONTARI, NO? SE FACCIAMO QUESTO LAVORO E' PERCHE' CI PREOCCUPIAMO DEL PROSSIMO!

UUUEEEE

SANTO CIELO!!!

LA SIGNORINA HARUKO, IMMAGINO... IN QUESTO LUOGO L'INGRESSO E' RISERVATO AI DIPENDENTI DIRETTI DEL MINISTERO DELLA SANITA'! COSA CI FATE VOI QUI?

IL NONNETTO STA CHIEDENDO AIUTO!
CHICAGO
19

COME SAREBBE?

MI HA CHIAMATO TRAMITE IL MIO COMPUTER!

IN EFFETTI DA QUI E' PARTITO UN MESSAGGIO DI SOCCORSO!

BE', IMMAGINO CHE NON LO AVREMMO MAI SAPUTO SE NON FOSSE STATO PER DEI BRAVI RAGAZZI COME VOI!
CO..?

CI...
...RINGRAZIATE?
VI RINGRAZIAMO VERAMENTE DI CUORE!

OH, MENO MALE! NON AVREI SAPUTO COSA FARE SE FOSSIMO STATI SCOPERTI E PORTATI ALLA POLIZIA!
TUTTO E' BENE QUEL CHE FINISCE BENE, NO?
MA ALLORA... IL NONNETTO...
NON TI PREOCCUPARE... LO CONTROLLEREMO SUBITO, MA PUO' DARSI CHE CI VOGLIA UN PO' DI TEMPO... E' MEGLIO CHE VOI TORNIATE A CASA, ORA...
TUTTO A POSTO, ALLORA... LASCIAMO IL NONNETTO ALLE LORO CURE E ANDIAMO!
S... SÌ...
CIAO CIAO...
BE'... ALLORA... ARRIVEDERCI...
HARUKO!

AIUTO...

E QUESTO CHE SIGNIFICA?

E' ASSURDO! IL COPROCESSORE MATEMATICO DEV'ESSERE BLOCCATO!
HARUKO!

NONNETTO!

TUMP

GRAB
NNGH!!
TUMP
CRETINA!
STHUD
NON PUOI SCOLLEGARE IL MODULO! I SUOI SENSORI SONO IMPIANTATI IN TUTTI GLI ORGANI VITALI DEL VECCHIO E IN CENTINAIA DI TERMINAZIONI NERVOSE!
MA STA CHIE-DENDO AIUTO!

NON VORRAI RENDERTI RESPONSABILE DELLA SUA MORTE?!

NON... NON È POSSIBILE...

È ASSURDO! È TROPPO CRUDELE!
NON AVETE IL MINIMO RISPETTO PER LA DIGNITÀ UMANA!

SU, RAGAZZE... CALMATEVI!

ABBIAMO OTTENUTO IL PERMESSO DAI SUOI FAMILIARI!

E IL SUO?
AVETE IL SUO CONSENSO?

È MEGLIO CHIAMARE I TECNICI!

VIGLIACCHI!
ASSASSINI DI VECCHIETTI!
TIRATELO FUORI DA QUELLA MOSTRUOSITÀ!

FUORI DI QUI, INUTILI VOLONTARI!

SEI UNO SCHIFOSO AMANTE DELLA VIVISEZIONE!
RITIRA QUELLO CHE HAI DETTO!
BRUTTA CAROGNA!
UN SADICO PATENTATO!

SAPPI CHE NOI INUTILI VOLONTARI TIREREMO FUORI DI LÌ IL NONNETTO!

NON INIZIATE CON I VOSTRI STUPIDI IDEALI GIOVANILI! PARLATE TANTO SENZA SAPERE NULLA DEL MONDO!

QUANDO ERO GIOVANE IO PORTAVO RISPETTO A CHI ERA PIÙ MATURO DI ME!

NONNETTO!
NON TOCCARE, SPORCACCIONE!

HARUKO...

CERTO, NONNETTO! TORNEREMO A CASA INSIEME!
TORNIAMO...
CHUNK
WRRRR
TLAK
TLAK
UH?
WRRRR
WRRRRRR

WHIRR
COSA!?
GRAB
SCKR
TUMP
CORRI-NONNET-TO!
KRASH
QUALE ALTRO CRIMINE HAI INTENZIONE DI COMPIERE DOPO AVER RAPITO IL VECCHIETTO E RUBATO IL MODULO!?
RENDEREMO PUBBLICA LA FACCENDA! SUI GIORNALI E IN TV!

CLICK
CLICK
...
SIETE PROPRIO DEGLI STUPIDI!
QUEL LETTO E' TROPPO GRANDE!
SENZA L'APPOSITO ASCENSORE E' IMPOSSIBILE PORTARLO FUORI DA QUI!
DING
WRRR
WHIRR

WHIRRR
UH...
KLUNK

CHAK
WHIRR

KLUNK

MA CHE DIAVOLO... ?!?

WRRR

BUMP
...

AVANTI!
CHICAGO
19

TUMP
WRHRRRRH

UH-OH...

WRRRMMM
EHI!

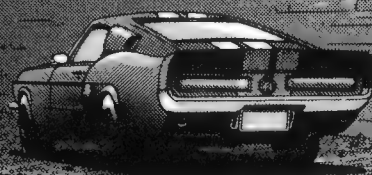
ÒH... OH, NO...
THMM
EHI... IO NON VO-LEVO... EC-CO...
...
HAI VISTO... QUELLO? SI E' TRASFOR-MATO!
WRRH
WRRRRRR

RRRRRHRRO

DA TE... DA TE... DA TE...

ZED 2- CONTINUA

CHAPTER 18
BIG GAME

DRRRR...
CLICK
PRONTO! CON CHI PARLO!?
RALLY VINCENT!
E NON FARE FINTA DI NON RICONOSCERMI, BANDIT!
SCHERZI? COME POTREI DIMENTICARMI DI TE?
OVVIAMENTE...
...SAREI STATO PIU' FELICE SE SI FOSSE TRATTATO DI UNA TELEFONATA ROMANTICA...
COMUNQUE SIA STASERA SONO IMPEGNATO!
SARA' PER UN'ALTRA VOLTA, D'ACCORDO PICCOLA?
GIÀ! IMMAGINO CHE TU ABBIA UN APPUNTAMENTO CON GRAY!

* COME ABBIAMO VISTO NEL NUMERO SCORSO_KB

INNANZI TUTTO LA FUGA DI INFORMAZIONI RIENTRA NEL LIMITE PREVISTO,...
PRIMA DI USCIRE DALL'ILLINOIS SARETE ARRESTATI! LA POLIZIA E' AL CORRENTE DI TUTTO!

SEMINARE SBIRRI E MAFIOSI E' IL MIO LAVORO, BELLEZZA...
LO SAI, NO? E' QUESTO CHE DEVE FARE UN CORRIERE!

L'AUTO DI BEAN NON E' ANCORA STATA LOCALIZZATA...
MAX 007

IN COMPENSO SAPPIAMO DOV'E' LA GT 500!
E' RALLY...

OKAY!
GRAZIE... TIENIMI AGGIORNATO SUGLI SVILUPPI...
NON SAREBBE MEGLIO MANDARE SUL POSTO UN ELICOTTERO?

NO... DOBBIAMO LASCIARE CHE GRAY EVADA! IN QUESTO MODO POTREMO ARRESTARE ANCHE BEAN BANDIT... E LO STESSO GRAY OTTERRA' MOLTI PIU' ANNI DI CARCERE!
GIA'... SE RIUSCIAMO A PRENDERLI, PERO'... TI RICORDO CHE BEAN E' SEMPRE RIUSCITO A DILEGUARSI NEL NULLA!

* VEDI KAPPA MAGAZINE 29_ KB

SE VUOI SDEBITARTI... BE! CHIAMAMI SABATO SERA!
CLICK

BZZZT
L'HO TROVATO, RALLY!

DOV'È?
ALL'EX-PARCHEGGIO! SI TROVA ALL'INCIRCA A 500 METRI A OVEST DELL'INGRESSO PRINCIPALE DEL CARCERE!

NON È UNA CORVETTE, MA NON È POSSIBILE SBAGLIARE! IL SEGNALE VIENE PROPRIO DA LÌ!

ORA MI AVVICINO E GLI PIAZZO UNA BELLA TRASMITTENTE!
NON RISCHIARE TROPPO!

EHI, TU!
BENE BENE...

UH?
!

RALLY !?
PROPRIO LEI!
E NELL'AUTO DAVANTI C'ERA GRAY!
L'AUTO CHE HA CARICATO GRAY STA FUGGENDO DAL LATO SUD DEL CARCERE VERSO OVEST!
WRRRRR
L'AUTO DI RALLY LI STA TALLONANDO!
DI' A RALLY DI RITIRARSI SUBITO!
BLOCCATE LE VIE CHE PORTANO ALL'AUTOSTRADA!
WRRR
VA BENE!
BIP BIP BIP
TUUUU TUUU
OCCUPATO!?

FELICE DI POTERTI PARLARE DI NUOVO... SCUSA SE NON POSSO STRINGERTI **LA MANO...**

COSA NE HAI FATTO DI MAY?!?

STA' TRANQUILLA... E' QUI DIETRO!

SAI, RALLY...

...LA TUA AMICA E' TANTO **PICCOLA** CHE LA SI CATTURA MOLTO FACILMENTE...

PASSAMI BEAN!
RIDAMMI MAY! TU SEI UN CORRIERE PROFESSIONISTA! NON PUOI DIFENDERTI CON UN OSTAGGIO!
ATTENTA! C'È UN POSTO DI BLOCCO SUL PROSSIMO PONTE!
ECCOLI!
CHAK
PREPARA TE I FUCI LI!
WOHSSH

COSA!?
SCRRAC

SCREEEECH
THUD
WHAP
VA BENE, RALLY! POSSO LIBERARLA, MA A UNA CONDIZIONE!
TI STAI COMPORTANDO COME UN CRIMINALE DI BASSA LEGA!
NON VOGLIO SOLDI, MA SMETTILA DI SEGUIRCI!
EH!?
FINCHE` CI SEGUI, LA TUA AMICA E` PIU` AL SICURO SU QUESTA MACCHINA!

MA CHE DIAVOLO DICI, BEAN ?!?
COSA !?

THUD
QUESTA RAGAZZINA CI PERMETTERÀ DI SVIGNARCELA SENZA PROBLEMI, BANDIT!

LA PORTEREMO CON NOI FINO A DESTINAZIONE!
EHI, GRAY! NEI PIANI NON ERANO PREVISTI OSTAGGI!
E SIA BEN CHIARO CHE IO NON HO BISOGNO DI CERTI ESPEDIENTI PER FARE BENE IL MIO LAVORO!

TI DICO CHE...
VUOI SCENDERE QUI!?

UMPF!

OK!
SMETTERÒ DI SEGUIRVI, BEAN, MA LASCIA QUELLA RAGAZZA!

!

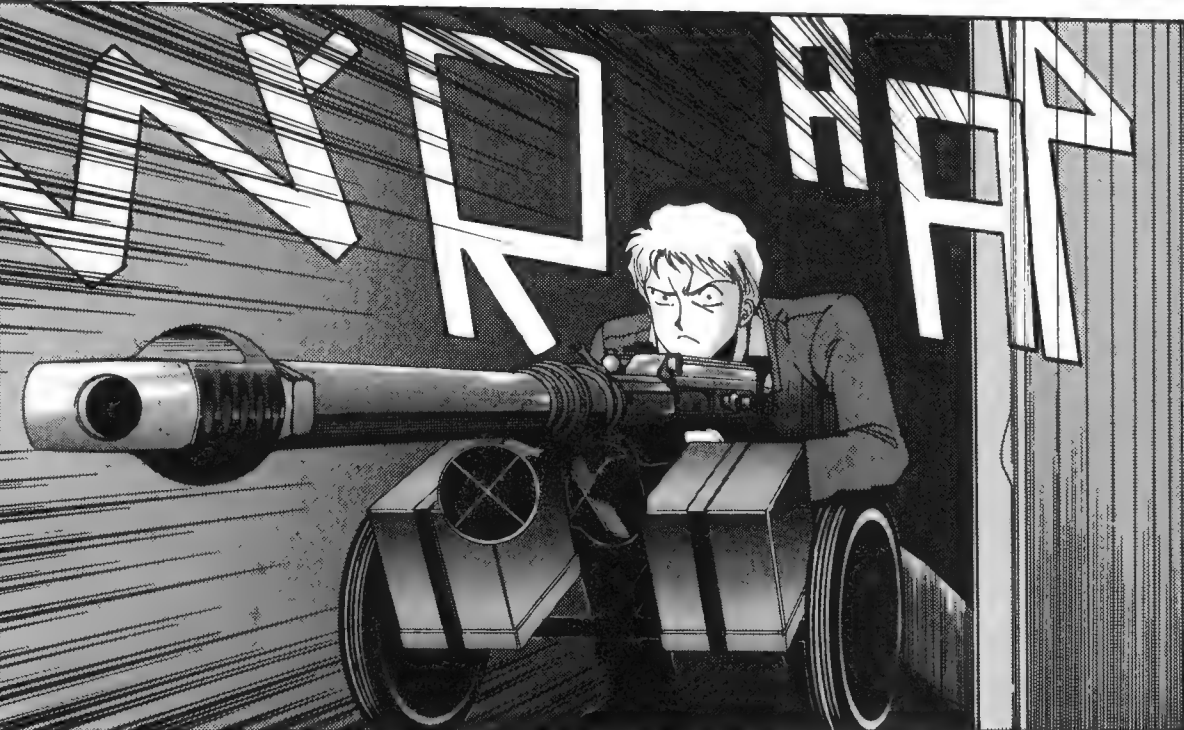
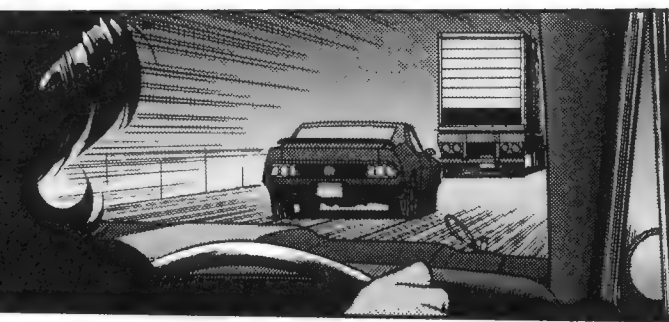
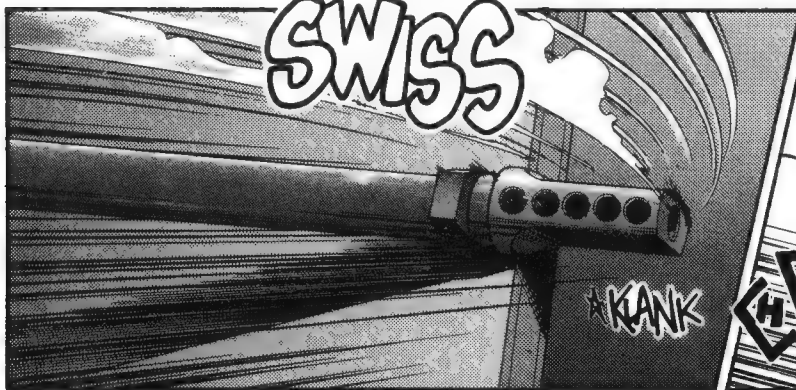
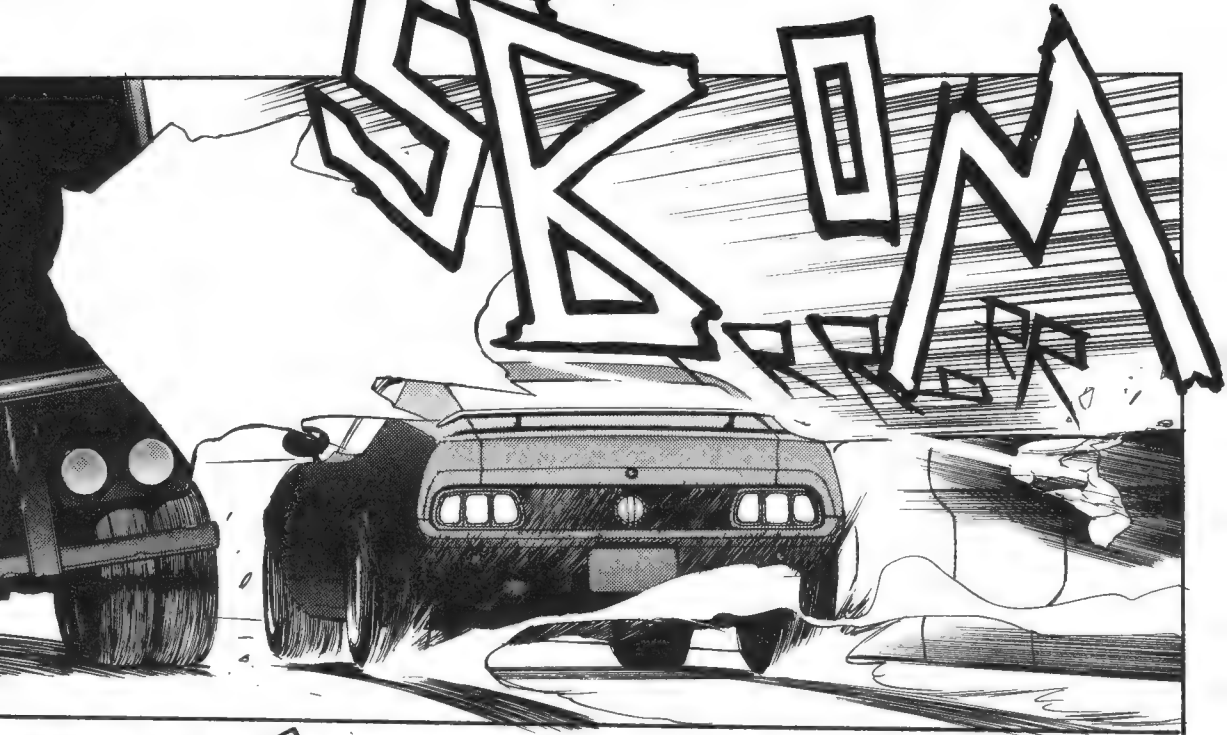
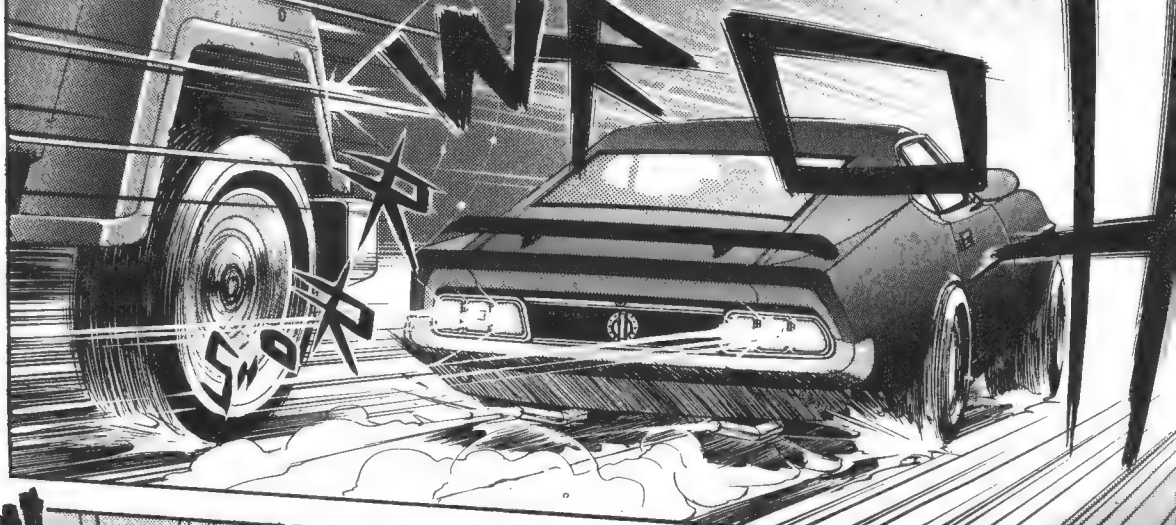
MI DISPIACE, MA NON POS-SO FARLO!
SEI UN FIGLIO DI PUT-TANA!

LO VEDI L'AUTOTRENO CHE ABBIAMO DAVANTI?

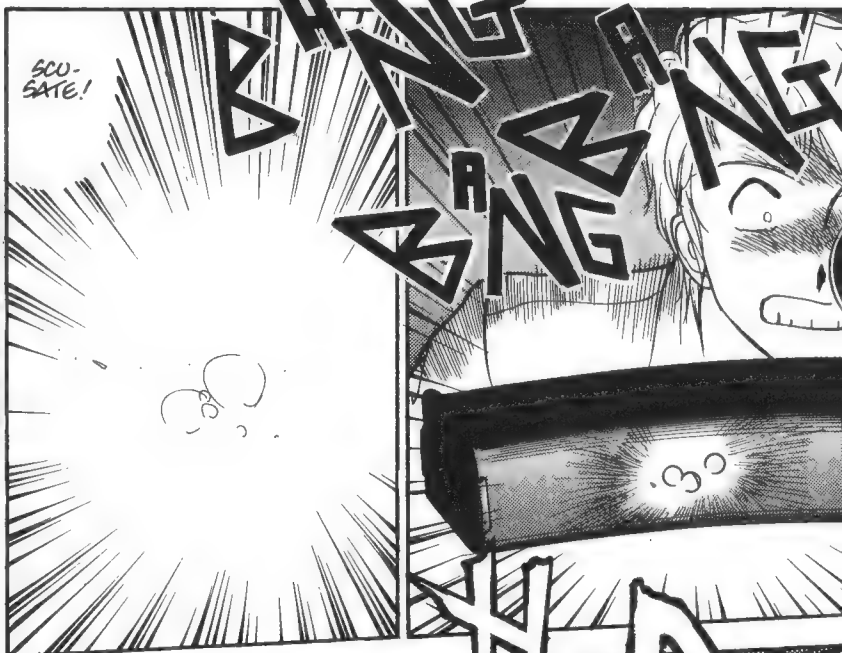
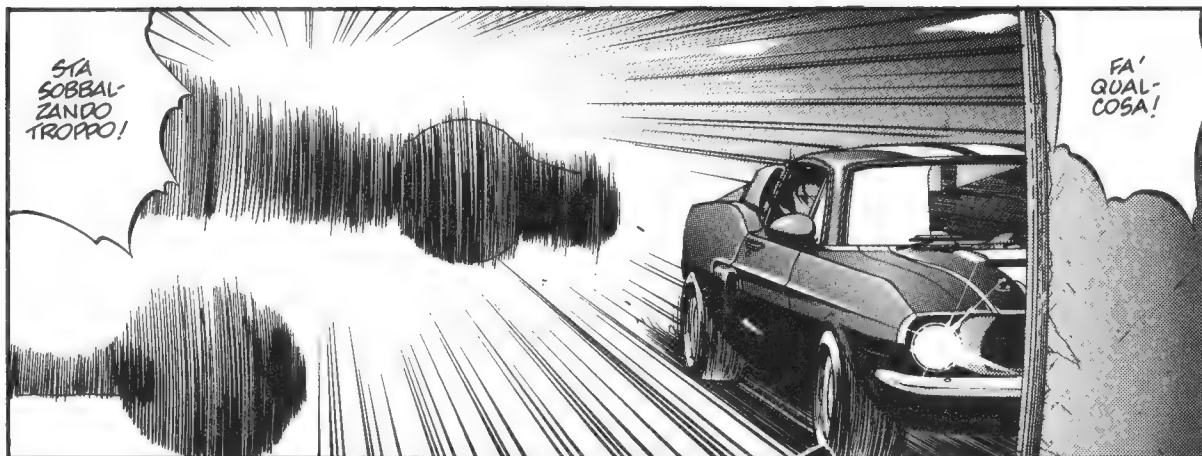
WRRRRR

BOOM
SREEK
SREEK
SWISS
PORC...
KLANK
CHAK

SBOOM
RRR
VRROOM
CRACK
AHH!
ZAK
C'È STATA UNA FUGA DI INFORMAZIONI DIRETTA AL CLAN MARKS, GIUSTO !?
SONO LORO !?
NE SONO CERTO!
BENE! TIENITI FORTE!
STO PER SUPERARLI!
WRROOS

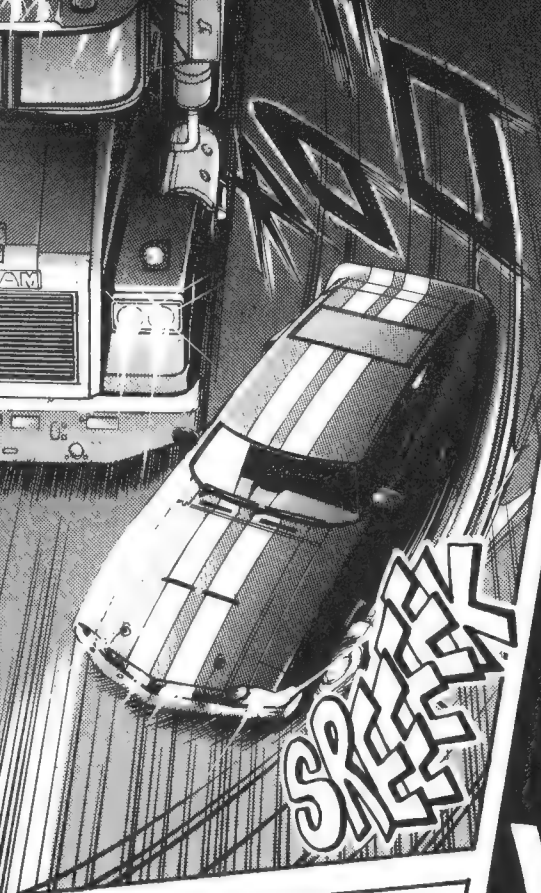
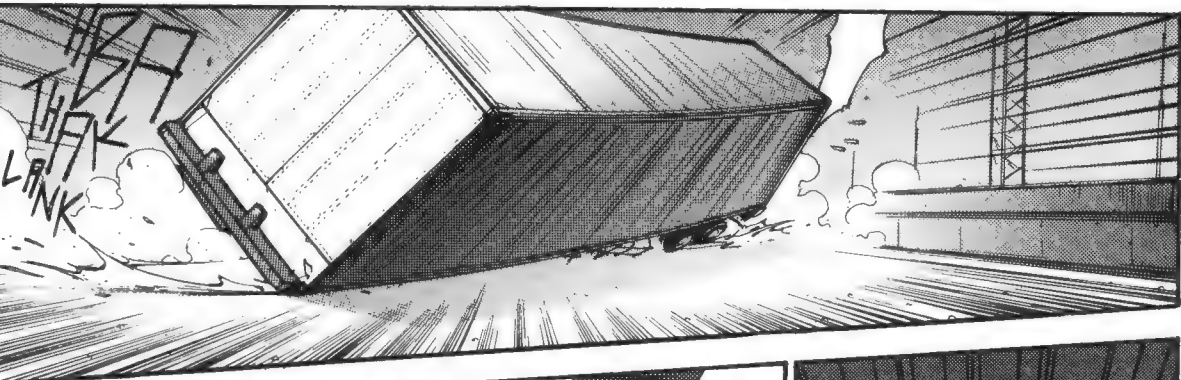
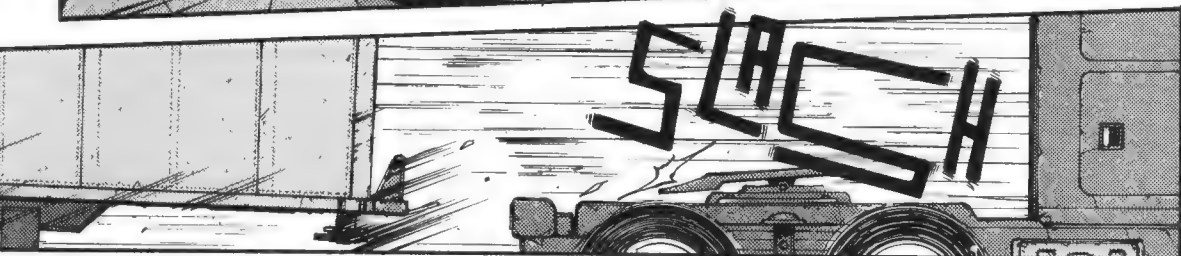
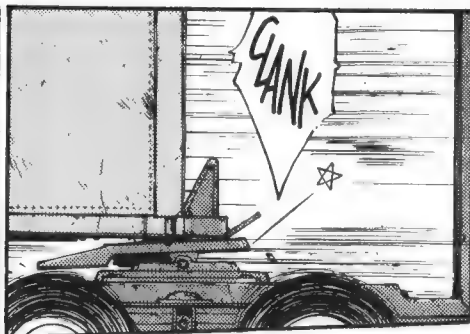
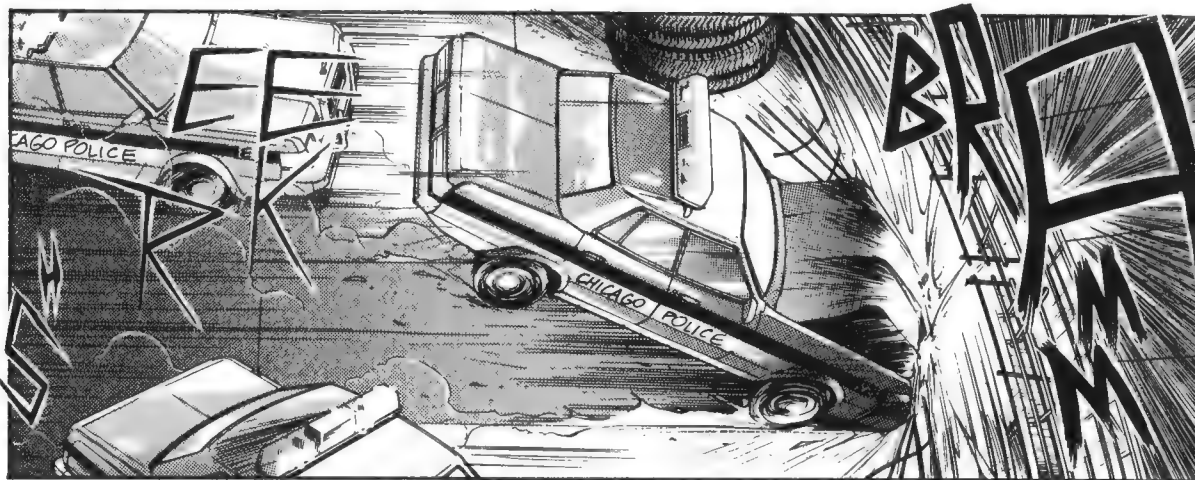
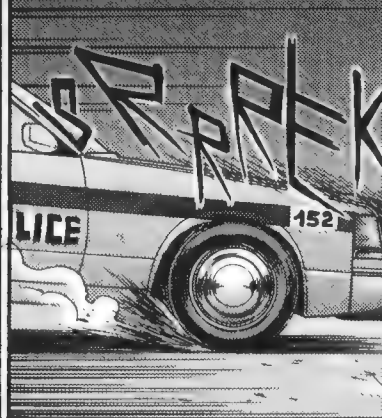
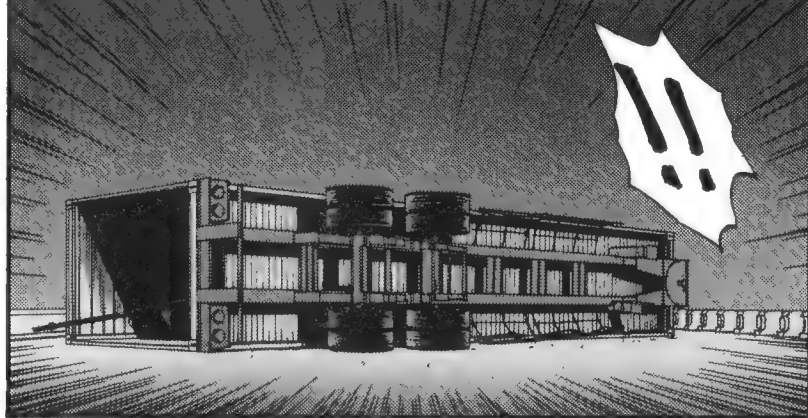
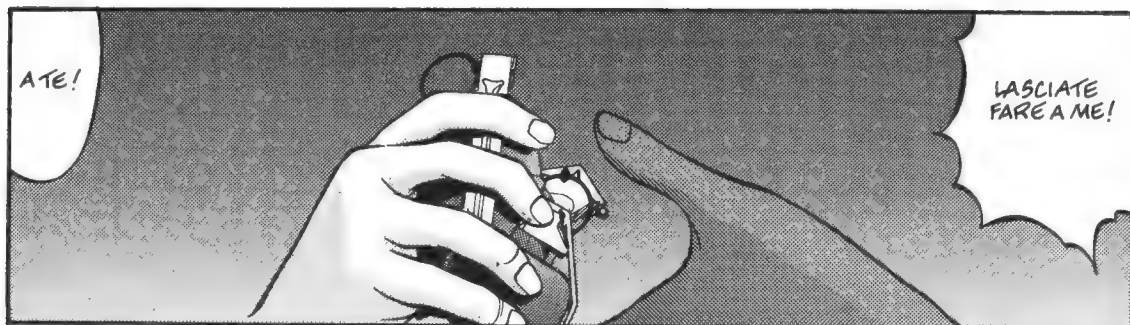
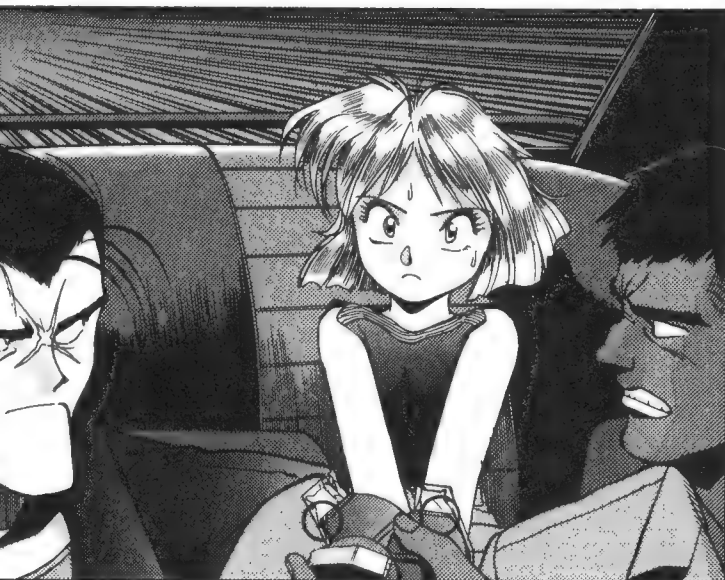
!!
WHOM
MERDA!
SWOSH

MIRA ALL'ALTRA MACCHINA!
...STERZA!
NON ANCORA!
BENE!
BROOM
BDR.529
BRROOM
MANCATA!
TE L'AVEVO DETTO DI NON SPARARE ANCORA!
A CAUSA DEL RINCULO IL CILINDRO NON ERA ANCORA AL SUO POSTO!
PUNTA DI NUOVO!

FA' QUALCOSA!
STA SOBBALZANDO TROPPO!
BANG
BANG
BANG
SCUSATE!
UNA VERA E PROPRIA OPERA D'ARTE DI CINQUANT'ANNI FA...
E' UN CANNONCINO PORTATILE ANTICARRO...
IL CARICATORE DOVREBBE TROVARSI LA'...

SREEEEK
ALLA FINE, RIECCOCI TUTTI QUA!
MACK
THX1138
BRD529

SPEEEEK
WR
ALLA FINE, RIECCOCI TUTTI QUA!
THX 1138

MACK
BRD 529
111
Kappa

SI TRATTA **SOLO** DI UN CAMION! CONTINUA A MANTENERE IL DISTACCO!

!!
SKRRRFEEK
LICE
152
SHEETRRK
CAGO POLICE
CHICAGO POLICE
BRAMM
MER-
DA!
CLAK
BANGBANGBANGBANG
BANG
CHOK
CHOKK
CHOK
CHOK
CHOK
TWIN
TWIN
MACK
UN
VETRO
ANTI-
PROIET-
TILE!

PASSAMI LE BOMBE A MANO DELLA RAGAZZINA!
SISTEMEREMO UNA VOLTA PER TUTTE QUEL CAMION!

A TE!
LASCIATE FARE A ME!

SONO BOMBE **SPECIALI!** NIENTE CUSCINETTO, NIENTE SCHEGGE!
SE LE USI IN MODO NORMALE NON AVRANNO **ALCUN EFFETTO!**

IO SONO **SICURA** DI RIUSCIRE A FERMARE IL CAMION!

DAGLIELE!
TU SEI PAZZO!

ARRI-
VANO!

CLANK

THUMP

TUMP

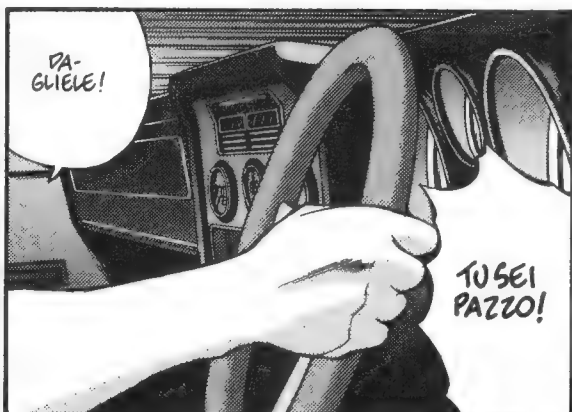
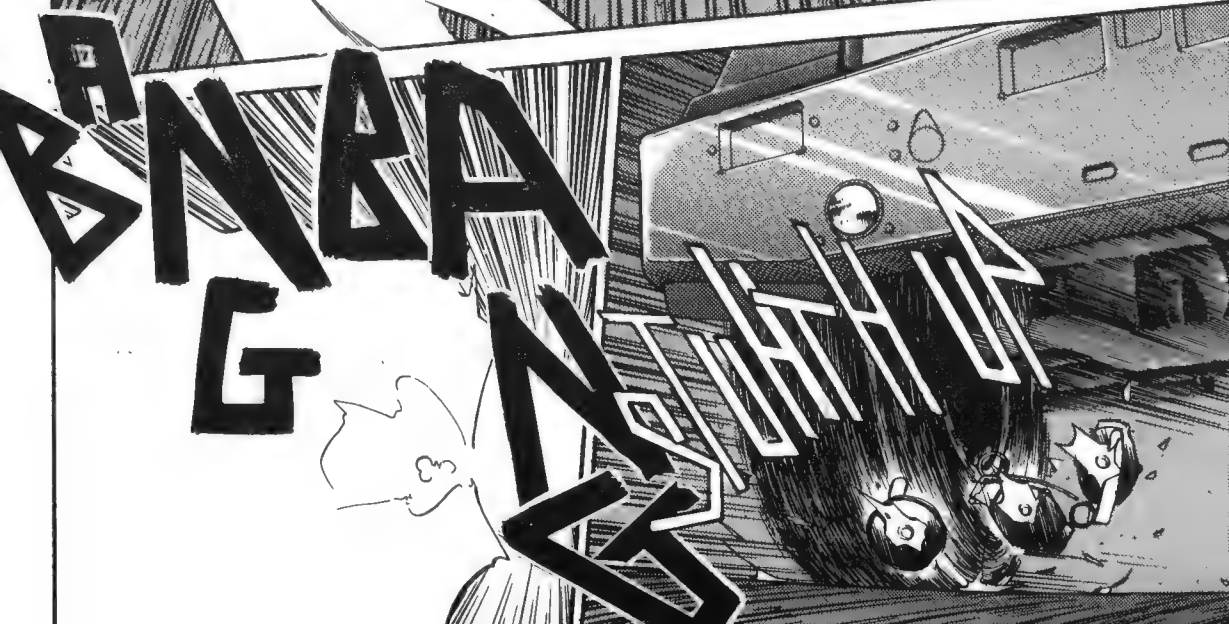
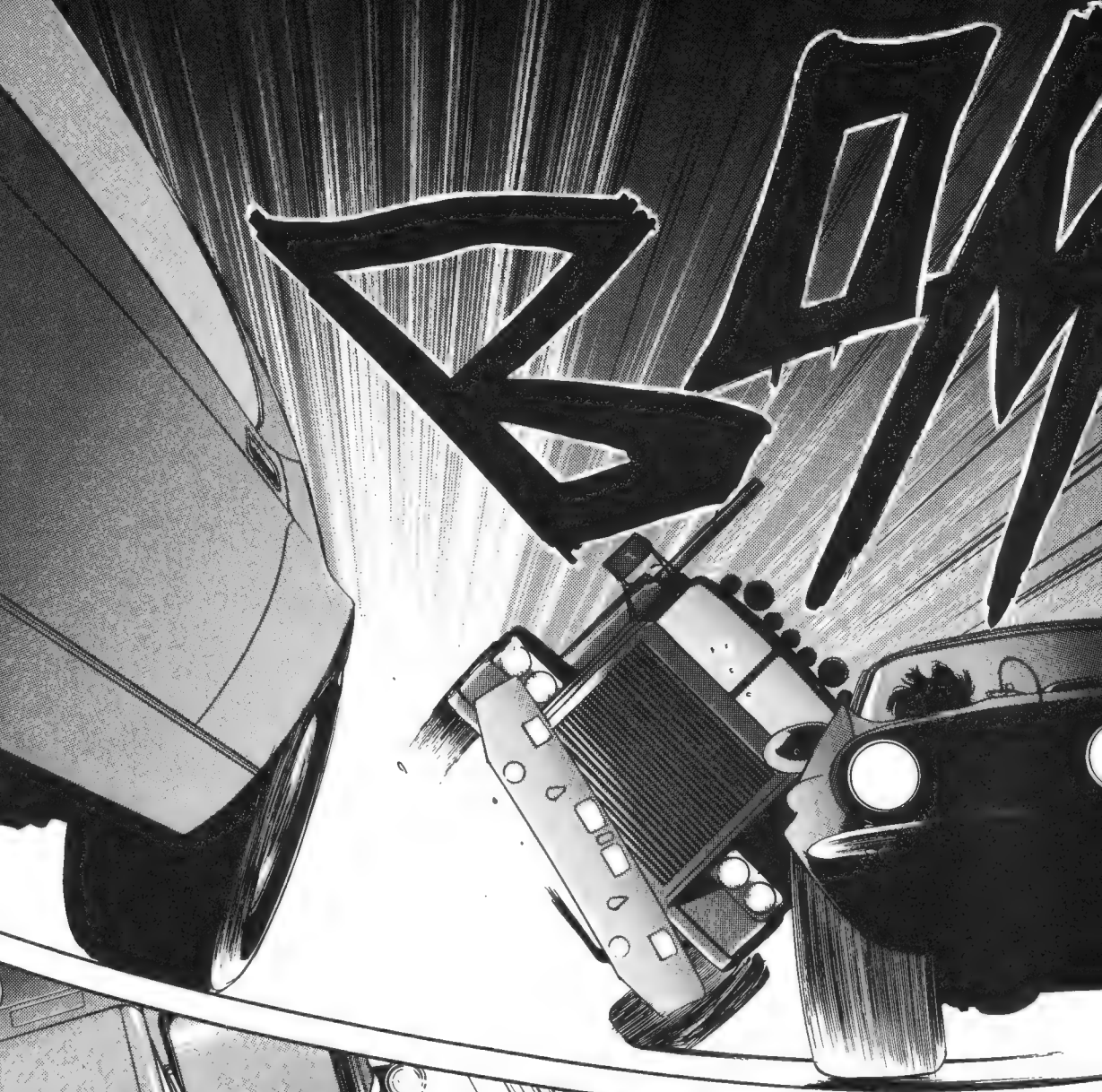
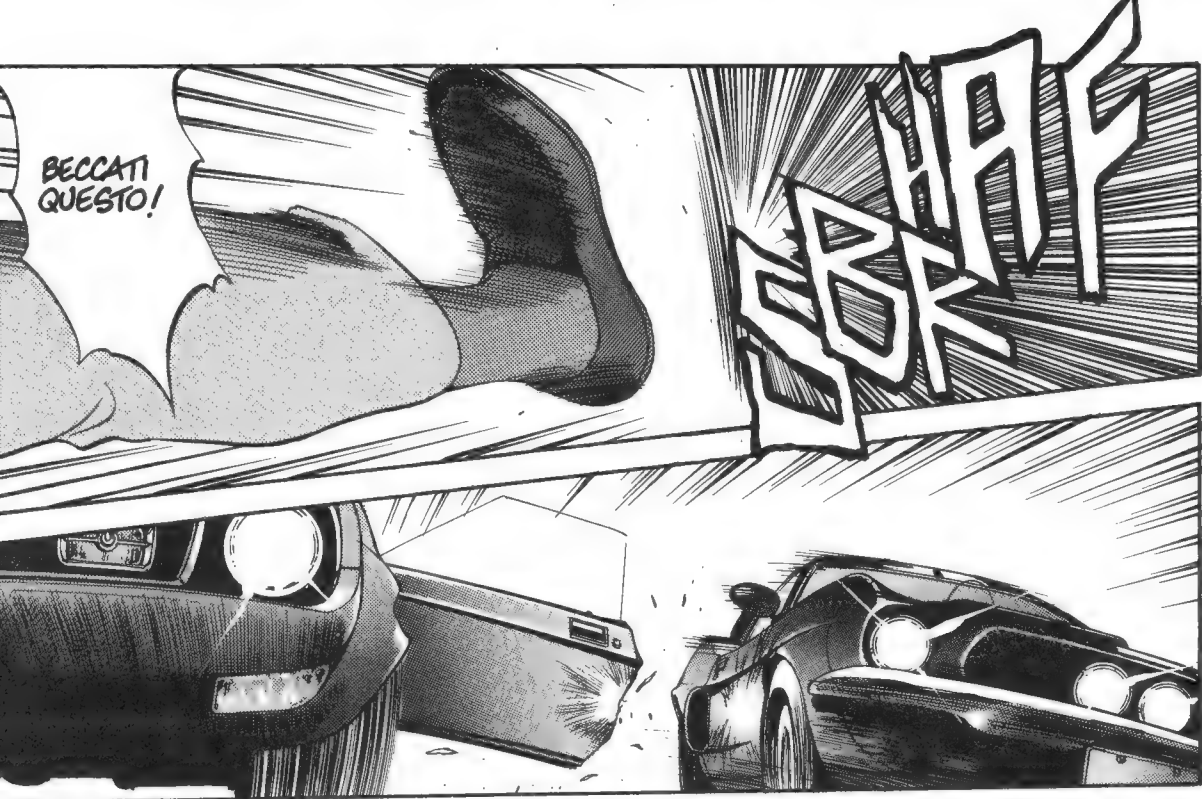
BANG

MACK
CE L'HA FATTA!
WRROOMM

SBRIGATI!!
GRAB
AAAAH!!
NO!NO!NO!
RALLY!
AIUTO!!

BECCATI QUESTO!

RALLY!

SCHRR HRR

FINE DELL'EPISODIO

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

Anno IV - Numero 31 - Inserto

Edizioni Star Comics Strada Selvette 1bis/1 06080 Bosco (PG) **Direttore Responsabile** Giovanni Bovini **Redazione** Andrea Baricordi Massimiliano De Giovanni Andrea Pietroni Barbara Rossi **Hanno collaborato** Keiko Ichiguchi Cedric Littardi Luca Raffaelli Filippo Sandri Simona Stanzani

lunedì 16 gennaio 1995

Intervista verità: Takaya Yoshiki non teme il confronto con i supereroi americani!

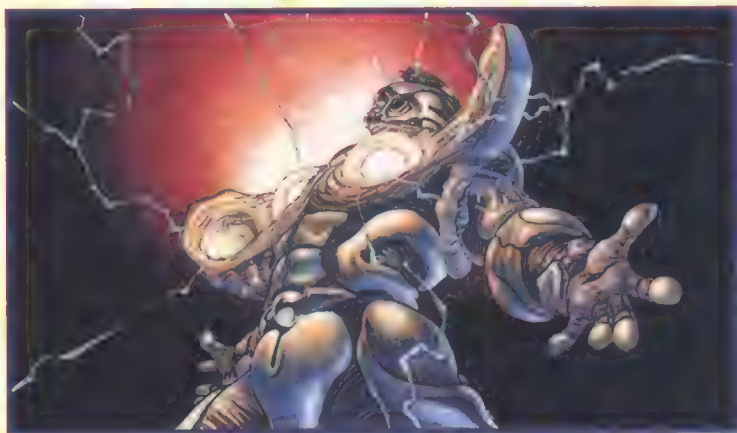
Guyver vs Venom

Fantayoung!

Esordio a sorpresa per il Mensile del Fantastico che da febbraio presenterà i migliori manga del genere

Servizio della Redazione

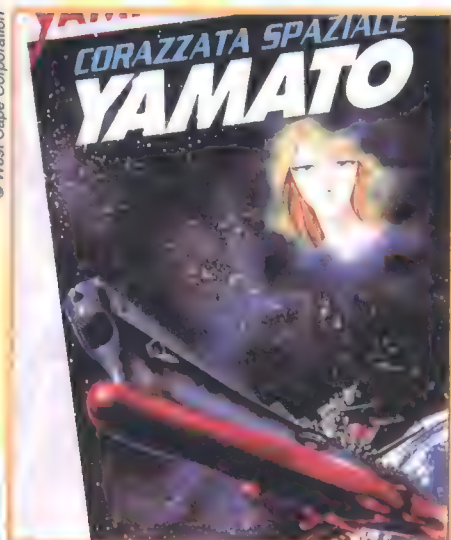
A PAGINA 128

*Manca appena un mese al rinnovamento di **Young** e fervono gli ultimi preparativi perché il nuovo **Mensile del Fantastico** sia proprio... fantastico! A giudicare dai fumetti che approderanno sulle 128 pagine dell'albo (ben 32 in più rispetto alla precedente gestione!) riusciremo a stento a trattenere gli entusiasmi degli appassionati: Hiroyuki Utatane e le formidabili Clamp sono pronti ad accettare la sfida e a imporsi in un mercato editoriale sempre più ricco di proposte invitanti! Grandi sorprese anche per la sezione redazionale: arrivano i nostri giochi! Una maxi-avventura che vi costringerà a compiere delle scelte... all'ultimo dado! State in guardia, perché i nostri master ne sanno davvero una più del diavolo!*

Dalla nostra inviata Rie Zushi

SERVIZIO A PAGINA 121

TOKYO - Takaya Yoshiki non si è mai ispirato al mondo dei comics per realizzare le avventure di **Guyver**, il supereroe giapponese che ha segnato l'ingresso delle bio-armature nel mondo dei manga. In un'intervista in esclusiva per il nostro giornale replica: «L'Unità G dona grandi poteri ma è un'arma a doppio taglio, dato che solo il Diadema di Controllo costringe questa creatura ad assumere le sembianze di un'armatura: se questo dispositivo venisse danneggiato la creatura divorerebbe il suo possessore dandogli una morte atroce, peggiore perfino di quella a cui avrebbe potuto andare incontro durante un combattimento. [...] Venom e **Guyver** non mi sembrano poi così simili, se non nell'atteggiamento cruento che li caratterizza entrambi.» Mentre cresce mese dopo mese il successo di **Techno**, la collana che ospita in Italia le avventure di **Guyver**, assistiamo finalmente alla saga che ha reso grande l'eroe di Takaya Yoshiki, convincendo i produttori americani a investire sul personaggio per due pirotecnici film dal vero. Dopo aver perso il controllo della bio-armatura a causa di un drammatico incidente (si è macchiato della morte del padre), il protagonista è ora a un punto di svolta: il numero di gennaio sarà segnato da un nuovo colpo di scena e da un finale... ad alta tensione!

Cari amici lettori,
*esiste un gruppo di fumettofili alessandrini che si riunisce sotto il nome di **Nuvole**. Come in molti sapranno, la loro città e vaste aree del nostro Paese sono state sconvolte da un'alluvione di tragiche proporzioni. Alluvione che non è, come si potrebbe pensare, solo devastazione arrecata dall'acqua, ma soprattutto fango. Ovunque. Sopra e dentro le cose. Chi non è stato coinvolto personalmente ha parenti, amici, la scuola, il luogo di lavoro in condizioni disperate. Il gruppo di cui parliamo ha perso il luogo in cui realizzare la propria fanzine radiofonica: l'emittente **Radio Cosmo**, la prima radio libera di Alessandria. Le immagini televisive di distruzione, disperazione e rovina sono ancora sotto i nostri occhi, e in momenti come questi che dobbiamo impegnarci a essere solidali con chi ha bisogno. Una solidarietà senza confini, ideologie, estrazioni sociali, interesse, rappresentata soprattutto da tanti, tantissimi ragazzi che hanno collaborato in prima persona per arginare l'emergenza alluvione. I ragazzi di **Nuvole** ci invitano a lanciare un appello a tutti i lettori, e noi lo facciamo di cuore. Oggi è finalmente iniziata la ricostruzione, ma c'è ancora bisogno di aiuto. Un aiuto concreto. Per manifestare la vostra solidarietà non dovete fare altro che versare una somma di denaro, piccola o grande che sia, al **Conto Corrente Postale nr. 13041157 della Croce Rossa** di Alessandria, o a una delle tante organizzazioni che si occupa del risanamento delle zone più colpite. Nel ringraziarvi dell'attenzione, vi ricordiamo l'indirizzo dell'associazione **Nuvole**, nel caso vogliate avere ulteriori informazioni: **Nuvole, c/o Informagiovani, via Alfieri s. n., 15100***

© West Cape Corporation

DISEGNI	●●●●
STORIA	●●●●●
ANIMAZIONI	●●●
REGIA	●●●●●
COLONNA SONORA	●●●●●
VERSIONE ITALIANA	●●●●

Curiosando tra gli stand delle scorse fiere di Lucca e Roma mi sono imbattuta in due film che per diversi motivi aspettavo da tempo di vedere tradotti in italiano: mi riferisco al primo film della serie **Corazzata spaziale Yamato,** tratto da un fumetto di Leiji Matsumoto, e a **Crusher Joe**, realizzato dai bravissimi Takachiko e Yas. Il primo lo attendevo soprattutto per un discorso legato alla nostalgia, visto che i lavori di Matsumoto, e soprattutto *Uchu Senkan Yamato,* sono sempre stati i miei preferiti; il secondo, invece, perché sia la firma di Yas che quella di Takachiko sono garanzie di un ottimo prodotto. Ma veniamo alla **Corazzata spaziale Yamato** (Yamato Video nr. 28, 130', L. 39.900).

La storia nasce da un fumetto realizzato nel 197X da Leiji Matsumoto - famoso per aver realizzato fra gli altri anche *Uchu Kaizoku Captain Harlock* -, ma la vera vita della corazzata Yamato prende il via sul piccolo schermo: vengono realizzate nell'arco di nove anni tre serie per la televisione, tre film per il cinema e uno special televisivo. Il successo è immediato. In questa videocassetta è presentato il primo film, in cui sono narrate le vicende della prima serie. Il prodotto risulta di buon livello grazie anche alla voce fuori campo del narratore, che contribuisce a rendere la storia meno stringata e lo stacco fra i singoli episodi meno maracato (non è facile riassumere in 130 minuti le 13 ore di animazione che compongono la prima serie televisiva). La versione italiana risulta buona, anche se è chiaro che l'adattamento dei dialoghi è stato eseguito basandosi su quelli americani: è strano vedere un gruppo di giapponesi brindare con lo champagne in bicchieri da saké. **Imperdibile per tutti gli appassionati nostalgici**.

Per quanto riguarda **Crusher Joe** (M Video nr. 14, 135', L. 39.900) la storia, che è essenzialmente di genere fantapoliziesco, alla *Dirty Pair,* per intenderci (non a caso compaiono in alcune scene del film e condividono lo stesso universo), si svolge in un futuro non tanto lontano, in cui lo spazio attorno al pianeta Terra non è poi così irraggiungibile. Il protagonista è Joe, capitano di una pattuglia di Crusher (suo padre è il fondatore del corpo che ne porta il cognome), una sorta di gruppo d'assalto impiegato nelle missioni più disparate, dalla protezione all'attacco. La storia, all'apparenza semplice, si complica minuto dopo minuto rivelandosi molto più complessa e strutturata. Insomma, nonostante **Crusher Joe** abbia i suoi undici anni suonati, regge ottimamente il confronto con le produzioni attuali risultando forse,in certi casi, addirittura superiore. **Essenziale in una videoteca nipponica**.

In libreria e nelle videoteche più fornite potete trovare in commercio: il terzo volume di **Ushio e Tora** (Yamato Series OAV), **Yoko Cacciatrice di Demoni** (Yamato Video) e la prima parte de **La Blue Girl** (Doki Doki Collection). **Per la serie** Manga Video, inoltre, sono disponibili: **Tank Police Dominion**, la prima parte di **Megalopolis**, **Il bersaglio che ride**, la prima parte de **La leggenda di Arslan** e **Battle angel Alita** atti 1 e 2. Per la collana Anime Video sono in vendita le prime due videocassette con la serie TV di **Ranma 1/2**, contenenti ciascuna tre episodi televisivi. Alla prossima!

Barbara Rossi

© H. Takachiko & A. A./Nippon Sunrise Inc.

DISEGNI	●●●●●
STORIA	●●●●●
ANIMAZIONI	●●●●
REGIA	●●●●●
COLONNA SONORA	●●●●
VERSIONE ITALIANA	●●●●●

●●●●● OTTIMO ●●●● BUONO ●●● SUFFICIENTE ●● SCARSO ● INSUFFICIENTE

NASCE LA BIO - FANTASCIENZA

TAKAYA YOSHIKI

a cura di Rie Zushi

Kappa Magazine - *Per cominciare, può dirci dove e quando è nato?*

Yoshiki Takaya - Sono nato il 21 febbraio 1960 a Yokote, nella provincia di Akita, famosa per le *kamakura* (casette di neve usate per festeggiare l'anno nuovo) nonché per le più abbondanti nevicate di tutto il Giappone.

KM - *Quando si è trasferito a Tokyo?*

YT - All'età di 21 anni, all'epoca frequentavo il terzo anno di Università.

KM - *Si è trasferito in questa città perché aspirava a diventare fumettista?*

YT - Per la verità, già ai tempi dell'Università lavoravo come assistente di un fumettista, Yuichi Mochizuki. Abbandonai gli studi al terzo anno proprio perché questo lavoro si faceva sempre più impegnativo. Ma non appena lasciai la scuola tutte le pubblicazioni del mio maestro furono interrotte, e io fui costretto a cercarmi un'altra occupazione. Così mi trasferii a Tokyo e, in seguito, debuttai.

KM - *C'è un qualche motivo particolare che l'ha spinta a lavorare come assistente proprio per quell'autore?*

YT - Nel circolo fumettistico della mia Università c'era un certo Ochazuke Nori, già assistente di un fumettista: fu lui a presentarmi l'uomo che in seguito divenne il mio maestro.

KM - *Si era iscritto al circolo fumettistico perché la solleticava già l'idea di diventare fumettista?*

YT - Mi piacevano i fumetti e mi divertivo anche a disegnarli, ma non avevo proprio idea di come trasformare questa passione in un lavoro. Fu per questo che accettai al volo di fare l'assistente: speravo mi servisse da trampolino di lancio per la professione di fumettista. Come ho detto, però, dopo nemmeno un anno rimasi senza lavoro: me ne cercai un altro, e offrii la mia collaborazione ad alcuni autori che conoscevo. All'epoca c'era una rivista per adulti pubblicata dalla Kubo Shoten, "Lemon People". Accettai di collaborare gratis con un autore di Lemon People a condizione che, alla consegna delle tavole, mi presentasse il suo caporedattore. Fu così che iniziai a lavorare per quella testata, su cui in seguito pubblicai un fumetto a puntate intitolato **Zeorymer**.

KM - *Molte persone che hanno visto quel manga, nonostante fosse firmato con uno pseudonimo, hanno notato che quello stile è molto simile al suo...*

YT - Davvero un ottimo intuito! Persino fra i lettori giapponesi sono stati in pochi ad accorgersene. Questo fatto è a conoscenza di tutti gli 'addetti ai lavori', ma non credo che tutti i miei lettori lo sappiano. Debuttai con lo pseudonimo di Chimi Mono, e pubblicai anche qualche racconto breve sempre sulla stessa rivista. **Zeorymer** fu il primo fumetto a puntate che iniziai senza alcun preparativo, basandomi unicamente sui consigli del caporedattore. Nonostante il fumetto dovesse necessariamente avere una connotazione erotica, sentivo il bisogno di creare una miniserie che avesse come protagonista uno di quei robot giganti che tanto avevo seguito durante l'adolescenza. I redattori ovviamente premevano perché inserissi qualche scena spinta - in fondo "Lemon People" è una rivista per adulti - e io cercavo di assecondarli... Una volta, però, realizzai un episodio in cui erano presenti unicamente scene di combattimento. Dovetti sforzarmi molto per proseguire quella serie, ma furono molto comprensivi con me

KM - *Yoshiki Takaya è il suo vero nome?*

YT - Sì... e no! Il mio nome è effettivamente Takaya Yoshiki, ma per firmare i miei fumetti lo scrivo con caratteri diversi da quelli originali: in questo modo la pronuncia è la stessa, ma visivamente le due firme sono differenti. Il nome originale è composto da due ideogrammi che significano *bello* e *albero*; il nome d'arte, invece, da *buono* e *albero* ma si leggono entrambi Yoshiki. Per pubblicare **Guyver** volevo usare il mio vero nome, ma quando realizzarono l'anteprima del fumetto scrissero erroneamente il nome. L'ideogramma errato era, però, facile da leggere e mol-

to adatto come nome d'arte per un fumettista. Evidentemente, poi, ha funzionato bene anche come portafortuna, dato che finora la mia carriera di fumettista non mi ha mai riservato brutte sorprese... anzi! Non ho mai fatto ricorso alla onomanzia, ma credo di dover essere ugualmente soddisfatto di questo nome. I miei genitori non furono disturbati dal cambio di nome... soltanto la mia povera nonna, morta alcuni anni fa, mi rimproverò un po' per telefono dicendo che il mio nome si poteva leggere benissimo senza dover cambiare gli ideogrammi...

KM - *Ha imparato le tecniche di disegno lavorando come assistente?*

YT - Prima di fare l'assistente leggevo riviste specializzate che spiegavano le tecniche e consigliavano gli strumenti più adatti... d'altra parte suppongo facciano lo stesso anche i nuovi autori. Le astuzie del mestiere le ho imparate invece 'sul campo', lavorando come assistente.

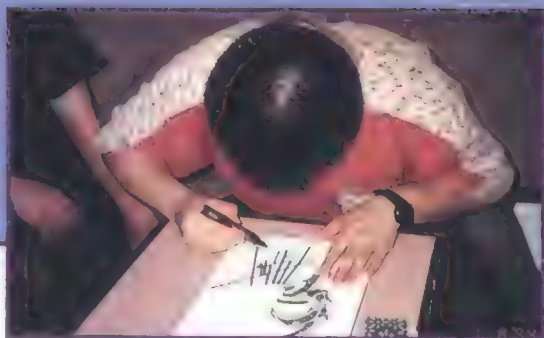
KM - *Ora, probabilmente, sarà lei ad avere degli assistenti...*

YT - Certo. Senza di loro credo che non potrei lavorare. Di solito mi affiancano in due, anche se non sono sempre gli stessi, proprio in questo periodo i due che erano con me da più tempo si sono messi in proprio, e così sono stati sostituiti da altri due ragazzi che hanno intenzione di imparare a fare questo lavoro.

KM - *I due che si sono messi in proprio lavorano per la Tokuma Shoten come lei?*

YT - Uno di loro sì. Sta pubblicando un manga intitolato *Kiso Kantai* (Flotta fantastica) con lo pseudonimo di Naoto Suzuki. L'altro non lavora per la Tokuma, ma credo si firmi con lo pseudonimo Sakana.

KM - ***Guyver*** *sta riscuotendo un grande successo in America: crede che ciò sia dovuto al fatto che il suo personaggio si inserisce alla perfezione nel filone dei Supereroi americani?*

YT - Non sono ancora riuscito a capire come la pensano i lettori occidentali, ma non penso che sia così. Credo che il nome Guyver non richiami molto alla mente i Supereroi. Diversamente dalla maggior parte di quei personaggi, infatti, è un nome che non ha un significato preciso: nomi come Superman e Spiderman hanno un senso e possono anche essere tradotti. **Guyver** è intraducibile proprio perché non ha alcun significato logico.

KM - *Allora come è nato il nome* ***Guyver****?*

YT - Da una serie di coincidenze: stavo cercando un nome non troppo lungo, immediato. Mi sembrò che il suono *ga* (con i caratteri sillabici giapponesi **Guyver** si scrive *ga-i-ba-a*) risultasse molto forte e deciso, mentre il finale, *er*, poteva ricordare un nome anglosassone o anche un oggetto... Quando andai in America anche il produttore del film dal vivo, Brian Yuzna, mi disse che era un bel nome. Mi spiegò che la pronuncia della prima parte del nome - *gai* - è identica alla parola *guy*, che nello slang americano significa *uomo*. Mi sentii molto soddisfatto per aver scelto un nome che poteva essere accettato anche in America. In genere per noi giapponesi è facile creare nomi e parole senza senso logico, mischiando casualmente ideogrammi o caratteri sillabici: non a caso abbiamo accettato molte parole straniere che usiamo ogni giorno, spesso senza conoscerne nemmeno il vero significato... oppure nomi di personaggi che hanno un suono anglofono, come *Mazinger*, ma che in inglese non significano nulla.

KM - *Lei legge spesso fumetti americani?*

YT - Mi incuriosiscono molto, ma è veramente difficile trovarli in Giappone. E' per questo che non riesco a leggerne molti.

KM - *Quali altri elementi pensa che abbiano favorito il successo di* ***Guyver*** *in America?*

YT - Forse gli stessi che hanno colpito il pubblico giapponese. Dico questo perché mi risulta che parecchi film d'azione basati su una storia fantastica hanno avuto lo stesso successo sia in America che in Giappone. Gli elementi che decretano il successo di questo genere di film e di fumetti sono comuni in entrambi i Paesi, probabilmente perché raccontano di un tipo di eroe del tutto diverso da quello tradizionale. I protagonisti di queste storie non sono mutanti nati con superpoteri ne fanno ricorso di propria volontà a qualche mezzo che li trasformi in esseri più potenti. Nel caso di **Guyver** c'è una 'forza esterna', ovvero la bio-armatura, in grado di donare grandi capacità e incredibili poteri a un normalissimo essere umano: ma qui non si tratta della solita tuta potenziata, bensì di un vero e proprio essere vivente! Probabilmente è proprio questo l'elemento vincente che l'ha portato al successo.

KM - *Da cosa è nata l'idea di un'armatura vivente?*

YT - Da una serie televisiva con attori reali intitolata *Uchu Keiji* (Poliziotto spaziale). Quel telefilm riscosse talmente tanto successo che giunse addirittura alla terza serie. In quel periodo ogni fumettista avrebbe voluto creare qualcosa del genere, e proprio in quel periodo mi fu chiesto di realiz-

zare un manga su un eroe in grado di trasformarsi. Inizialmente pensai di creare un personaggio dotato di una tuta meccanica potenziata, tipo quelle che vanno di moda oggi, ma feci subito marcia indietro: esistevano già troppi personaggi del genere. Mi venne così l'idea di trasformare la tuta stessa in un vero e proprio essere vivente: se poi questo essere fosse stato pericoloso - qualcosa di simile al celebre *Alien* - il tutto sarebbe risultato molto stimolante, e soprattutto avrebbe donato alla storia una tinta orrorifica. Insomma, l'Unità G dona grandi poteri ma è un'arma a doppio taglio, dato che solo il Diadema di Controllo costringe questa creatura ad assumere le sembianza di un'armatura: se questo dispositivo venisse danneggiato, la creatura divorerebbe il suo possessore dandogli una morte atroce, peggiore perfino di quella a cui avrebbe potuto andare incontro durante un combattimento. L'idea di creare un eroe dotato di un potere soprannaturale che lo costringe a convivere con la morte mi ha stimolato subito, e continua a farlo tutt'ora, grazie all'inserimento di alcune varianti: fatto sta che dopo la bellezza di dieci anni (il 20 marzo del 1996 **Guyver** festeggerà la sua prima decade) mi diverto ancora molto a creare storie che abbiano questa bio-armatura come soggetto.

KM - *Nei fumetti della Marvel Comics c'è un personaggio per alcuni versi simile a* ***Guyver****: il suo nome è Venom. Lo conosce?*

YT - Se non sbaglio questo personaggio è nato nella serie di *Spiderman* (L'Uomo Ragno). Venom e **Guyver** non mi sembrano poi così simili, se non nell'atteggiamento cruento che li caratterizza entrambi. Conosco questo personaggio da poco tempo, dato che solo a partire dalla metà del '94 i Supereroi americani sono riusciti a entrare con successo anche in Giappone: in questo momento sta spopolando qui da noi la serie animata degli *X-Men*, e penso che questo contribuirà a convincere gli editori nostrani a pubblicare anche fumetti d'importazione provenienti dagli Usa. Personalmente, mi piace molto sfogliare i *mook* (magazine-book, ovvero libri-rivista) che parlano di questi personaggi (e tra l'altro contengono molte ottime illustrazioni). Fra questi ce n'è uno su *Spiderman* che ho acquistato subito: qui ho trovato indicazioni più precise sul personaggio di Venom, e l'ho trovato stupendo. Finalmente, dopo tanto tempo che vedevo solo la sua immagine, ho potuto avere qualche informazione diretta e togliere quel velo di mistero che lo aveva sempre avvolto.

KM - ***Guyver*** *ha originato una serie di cartoni animati in videocassetta e due film dal vivo. Lei è stato subito favorevole alla realizzazione di questi progetti?*

YT - Direi proprio di sì, soprattutto per la primissima trasposizione animata: all'epoca ero un esordiente, e per me questo era un grande onore. A dire il vero ho iniziato a disegnare fumetti spinto dal fatto che i cartoni animati mi piacevano molto. Da bambino adoravo i fumetti e mi piaceva disegnarli, ma negli anni '70 in TV c'era un incredibile affollamento di eroi dal vivo sul genere di *Kamen Rider* e *Ultraman*... Avendo vissuto la mia infanzia nel momento in cui gli eroi trasformanti erano in piena fioritura ne ho sicuramente subito l'influenza, e così ho sempre desiderato realizzare un film su qualcosa del genere. Ma dato che per me era impossibile organizzare da solo i lavori di uno studio d'animazione, l'unica cosa che potevo fare era mettermi a disegnare fumetti. Per questo motivo considero i fumetti, le immagini di carta e inchiostro, l'unico genere di cinema realizzabile da una persona sola e con pochi mezzi. Ma poiché il mio sogno era quello di vedere una mia storia prendere vita in una serie televisiva interpretata da attori in carne e ossa, non appena mi proposero la conversione in cartoni animati accettai senza esitazioni: avrei potuto vedere i miei personaggi muoversi, pur restando semplici disegni!

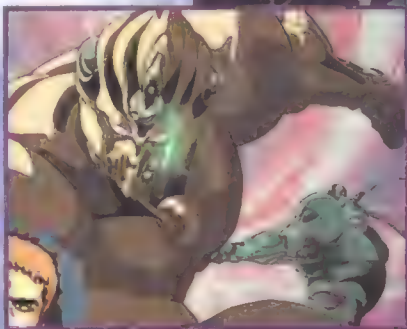
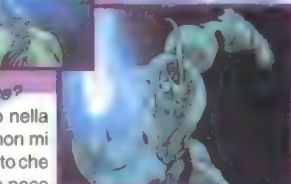
KM - *Pensa che in genere la conversione di un fumetto in animazione o in un film sia la prova vera e propria del suo successo?*

YT - No, non credo sia proprio così. Può anche capitare che un autore ambizioso voglia rendere per forza popolare un fumetto che piace solo a pochi servendosi dei moderni mezzi di comunicazione. Però, per quanto riguarda **Guyver**, se nel giro di un decennio sono state realizzate un sacco di versioni animate, credo sia dovuto al crescente successo del fumetto...

KM - *La serie di* ***Guyver*** *per il mercato dell'home video è risultata molto fedele al fumetto. Data la buona qualità del prodotto, pensa che gli OAV di* ***Guyver*** *continueranno?*

YT - **Guyver** ha avuto la sua prima trasposizione animata in un singolo OAV del 1986 in cui la storia differiva parecchio dal fumetto. Poi è stata prodotta una serie di videocassette da trenta minuti l'una realizzata come se si trattasse di una serie TV. Poiché la storia originale veniva seguita minuziosamente, questa serie risulta completamentescollegata dalla prima versione animata. In seguito sono usciti altri sei episodi suddivisi in tre pacchetti da due cassette ognuno. Per l'immediato futuro non è stato deciso ancora nulla, ma dato che l'ultimo episodio editato in video lascia la storia molto in sospeso, immagino che prima o poi qualche casa di produzione mi contatterà per la realizzazione del seguito. Penso che questo sarà possibile anche perché le due serie di videocassette, seppur collegate, sono state prodotte da case diverse, quindi...

KM - *Nei film dal vivo realizzati per il cinema si notano, però, parecchie differenze rispetto al fumetto. Ci può raccontare com'è nato questo progetto?*

YT - Un giorno fui contattato dall'agente di Screaming Mad George, un famoso artista giapponese che si occupa di effetti speciali ci-

In queste pagine alcune immagini tratte dagli OAV e dai film nati in seguito al successo ottenuto dal fumetto ***Guyver****.*

nematografici a Hollywood. Tanto per citare qualche titolo, sono suoi tutti gli effetti speciali di *Grosso guaio a Chinatown, Nightmare 4* e *Society*. Seppi così che Mad George era intenzionato a produrre un film dal vivo tratto da Guyver, ma dato che il film sarebbe stato proiettato nelle sale cinematografiche americane protagonisti, ambientazioni e gruppi di scene avrebbero dovuto essere modificate per renderle accettabili a un pubblico occidentale. Inoltre, poiché Mad George si sarebbe occupato di tutto, dalla progettazione degli effetti speciali alla loro realizzazione finale, il film avrebbe contenuto molti elementi nuovi, originali, discostandosi ulteriormente dalla storia originale. Accettai di buon grado, intuendo che certe esigenze vanno rispettate, e mi limitai a chiedere di poter visionare le diverse fasi della progettazione.

KM - *Com'è intervenuto nella fase di progettazione?*

YT - Praticamente non sono quasi mai intervenuto! Per quanto riguarda il primo film di Guyver (ne è stato ultimamente realizzato uno nuovo e molto più serio - Ndr) non sono nemmeno riuscito a spiegare quale fosse secondo me la linea da seguire... In questo modo il film è risultato molto diverso da come lo immaginavo, anche se non posso lamentarmi.

KM - *E' rimasto soddisfatto della scelta degli attori? Vivian Wu (nel film, Mizuki) ha recitato ne* L'ultimo imperatore, *David Gale (Balcus) è arcinoto agli amanti di cinema horror, soprattutto per* Re-Animator, *l'inquietante espressione di Michael Berryman (Lisker) non è facile da dimenticare dopo aver visto* Le colline hanno gli occhi, *e soprattutto c'è Mark Hamill, il famosissimo Luke Skywalker di* Guerre Stellari...

YT - Certamente, sono meravigliosi! Appena ho saputo che c'era anche Mark Hamill fra i protagonisti sono rimasto un po' sorpreso... Credo sia stato davvero un onore troppo grande per me...

KM - *Può raccontarci qualche curioso aneddoto sulla fase di produzione del film, progettazione compresa?*

YT - Le riprese sono state fatte in America, quindi non ho potuto assistere di persona a tutta la realizzazione; ma prima dell'inizio delle riprese sono stato invitato sul set: ho visto tutte le scenografie poco prima che fossero completate, compresi i costumi degli zoanoidi... Purtroppo non ho alcun aneddoto da raccontare proprio per questo motivo. Ho una curiosità, però. All'inizio era previsto che soltanto Mad George dovesse occuparsi della regia, mentre poi è stato ingaggiato anche un secondo regista, il taiwanese Steve Wang (*Gremlins 2, Predator 2, Scuola di mostri*). Nel '94 fu lui da solo a realizzare il secondo film di **Guyver**. Quando Mad George gli parlò di questo progetto, Wang si offrì spontaneamente di collaborare perché appassionato della versione a fumetti di **Guyver**! Con l'arrivo di Steve Wang nello staff, era perfettamente prevedibile che almeno dal punto di vista degli effetti speciali il film sarebbe stato ottimo. Una collaborazione del genere non poteva dare altro che buoni frutti. Soprattutto nelle scene d'azione é possibile notare il tocco di Wang, che ha curato tutta la parte dei costumi disegnandoli in prima persona. Si è dimostrato un'artista molto serio, e nonostante Mad George sia un mio connazionale trovo che il modo di pensare di Steve Wang sia molto più simile al mio.

KM - *Anche in Italia la serie a fumetti di* **Guyver** *sta riscuotendo un grande successo. Fino a quando pensa che continuerà a scrivere e disegnare le avventure di questo eroe?*

YT - Questa domanda mi venne fatta anche sette anni fa, durante il terzo anno di pubblicazione di **Guyver**. Allora risposi che sarebbe durato altri tre anni. Ma poi ho avuto una serie di nuove idee che volevo assolutamente sfruttare nel filone delle bio-armature, e così ho continuato fino a oggi, ovvero per la bellezza di dieci anni. In questo momento avrei intenzione di continuare a pubblicarlo per altri tre anni circa... Ma se mi dovessero venire altre idee, temo che non vi libererete tanto presto di **Guyver**!

KM - *E in cosa consisterebbe una possibile conclusione?*

YT - L'avevo già in mente poco dopo aver iniziato a pubblicare i primissimi capitoli di **Guyver**. Da come la vedevamo io e il redattore della Tokuma Shoten che mi seguiva, avremmo avuto materiale sufficiente per raccogliere gli episodi in tre volumi (che corrispondono ai primi sei numeri di **Techno**) ma poi, come ho detto, ho preferito continuare a realizzare nuovi episodi. Se raccontassi adesso il finale, però, anticiperei eventi che per il momento è meglio non fare conoscere. Posso solo darvi un'idea generale dell'atmosfera che pervaderà gli ultimi episodi: non è detto che **Guyver** debba avere per forza un lieto fine, ma Sho non perderà mai la speranza di riuscire a superare il lungo periodo di crisi generato dal ritrovamento dell'Unità G. In fondo, Sho non è un eroe nel senso classico del termine: è stato il caso a donargli poteri che spesso sono più causa di disperazione che di gioia. E' un adolescente normale , non particolarmente brillante, piuttosto timido - tanto da non essere in grado di dichiararsi alla ragazza che gli piace -, che non eccelle né nello studio né nelle attività atletiche, e che non fa nemmeno parte di bande di teppistelli. Un ragazzo come tanti, con molti pensieri per la testa, ma travolto dagli eventi. Cosa farebbe un ragazzo del genere se un giorno acquistasse poteri oltre l'umana immaginazione e scoprisse che la razza umana è in pericolo e che lui è l'unico in grado di sventare questo immane complotto rischiando la vita? Probabilmente fuggirebbe terrorizzato, posticipando semplicemente il momento della fine. Ma attorno a lui ci sono amici e parenti che a causa sua vengono coinvolti in situazioni atroci: è per questo che, nonostante le sue paure, è costretto a combattere. Io

credo davvero che le persone cosiddette 'normali', in una situazione del genere, sarebbero capaci di atti di grande eroismo: senza essere necessariamente discendenti di eroi leggendari o esperti di arti marziali, credo che combatterebbero senza risparmiarsi. Ho voluto dare a Sho Fukamachi proprio queste caratteristiche, e gli ultimi episodi saranno molto incentrati su questi aspetti del suo carattere.

KM - *Esiste una famosa illustrazione in cui la bio-armatura* ***Guyver*** *è indossata da una donna armata di spada. Per quale occasione ha realizzato questa illustrazione?*

YT - Nella prima versione animata di **Guyver**, quella del 1986 che non segue la storia originale, appare una donna che indossa la bio-armatura, e che progettai io stesso. Una ditta di giocattoli decise di mettere in commercio un modellino di **Guyver** in versione femminile: io collaborai per l'illustrazione che appariva sulla scatola e per le istruzioni di montaggio. La prima versione aveva metà faccia coperta dall'armatura e i capelli sciolti al vento. Io disegnai solo il viso, ma loro mi chiesero di rappresentare l'intero corpo, preferibilmente con una spada in mano. Li accontentai. E così nacque questa misteriosa illustrazione che non ha niente a che vedere con il fumetto.

KM - *Questo significa che non apparirà mai una ragazza in bio-armatura nella serie di* ***Guyver****?*

YT - Sto ponderando se sia il caso di far entrare fra i personaggi anche una combattente femminile, e propendo per il sì. Ma non si tratterà di una versione femminile di **Guyver**, anche se sarà dotata di poteri molto particolari...

KM - *Guyver è il suo manga più famoso... Quali altri ha pubblicato?*

YT - Con il mio nome, Yoshiki Takaya, l'unico manga a puntate che ho pubblicato è proprio **Guyver**. Però in precedenza avevo realizzato **Zeorymer** sotto lo pseudonimo di Chimi Morio.

KM - *In questo momento sta lavorando solo a* ***Guyver****?*

YT - Praticamente sì. Almeno per quanto riguarda i fumetti realizzati interamente da me. Sto però lavorando a un nuovo fumetto in cui mi occuperò solo della sceneggiatura e della direzione artistica; i disegni saranno invece di un altro autore. Si tratta di un fumetto per ragazzi dagli 11 ai 13 anni che verrà serializzato su una rivista dedicata a cartoni animati e videogiochi. I dettagli sono ancora da definire, ma non avrà niente a che vedere con **Guyver**: in questo modo ho la possibilità di scrivere qualcosa di diverso da ciò che i miei soliti lettori si potrebbero aspettare da me, e spero di avere la possibilità di imparare dall'altro disegnatore astuzie che finora non ho mai usato. In fondo, non si finisce mai d'imparare. L'uscita di questo fumetto è prevista per i primi mesi dell'anno o, al massimo, per la primavera.

KM - *Progetti per il futuro?*

YT - Ne avrei tanti, ma non posso realizzarli finché non concluderò **Guyver**. Comunque sia, potrebbero nascere anche grazie al progetto di cui ho appena parlato, nel senso che potrei fare a meno di disegnarli in prima persona e dedicarmi solo alla storia. Piuttosto mi piacerebbe molto avvicinarmi al mondo del cinema; ma sono pur sempre un fumettista, e non ho alcuna intenzione di abbandonare questo mondo. Comunque sia, la prima cosa veramente importante da fare è portare a termine **Guyver**.

KM - *Quali sono gli autori giapponesi che preferisce?*

YT - Ce ne sono troppi per citarne soltanto qualcuno. Ricordo comunque che, soprattutto da ragazzino, subivo molto l'influenza di Osamu Tezuka e Shotaro Ishinomori. Indipendentemente dal fatto che volessi diventare un fumettista, mi divertivo a fare degli scarabocchi sugli angoli dei quaderni cercando di imitare il loro stile. Credo che buona parte della mia generazione sia stata influenzata da questi autori. Inoltre, credo di aver appreso qualcosa anche dal maestro Daiji Kazumine.

KM - *E quali autori stranieri le piacciono?*

YT - Viste le poche opportunità che ho avuto di leggere fumetti stranieri, temo di non poterne citare nessuno in particolare...

KM - *Anche in Italia ci sono molti aspiranti fumettisti. Quali consigli potrebbe dare loro?*

YT - Un consiglio in fondo molto banale ma validissimo: l'importante è disegnare moltissimo. Bisogna mettersi in azione e disegnare quanto più possibile. se si resta con le mani in mano a pensare troppo sul da farsi è impossibile ottenere miglioramenti. Credo che anche in Italia la situazione sia più o meno la stessa che in Giappone, e che questo mestiere sia tutto sommato molto duro. Prima o poi si arriva sempre a chiedersi «Ma perché dovrei continuare a disegnare fumetti?»: anche se all'inizio la risposta non arriverà, è necessario continuare a porsela. Solo con l'ostinazione si potrà trovare la risposta giusta, e di conseguenza riuscire a superare tutte le difficoltà. Chi scoprirà di amare il fumetto così profondamente potrà farcela sicuramente.

KM - *Prima di concludere, potrebbe lasciare un messaggio ai suoi numerosissimi fan italiani?*

YT - Vi ringrazio di cuore per l'affetto che nutrite nei confronti di **Guyver**. Sapere che è apprezzato anche in Italia mi stimola molto, e per questo vi prometto di fare l'impossibile per stupirvi sempre di più. Vi ringrazio e vi invito a continuare a leggerlo!

Questa intervista è stata realizzata in un Caffé nella provincia di Chiba il 1° agosto 1994

La Rubrika del KAPPA

Cari gaùrrocefali dal cervello gelatinoso, Felice Anno Nuovo! Che il millenovecentonovantacinque vi faccia diventare tutti verdi e pieni di squame! Comprendo che a voi possa fare un po' skifo come augurio, ma vi garantisco che fra noi Kappa funziona così. Questo mese ho intenzione di smistare un po' dei sei quintali di fan & pro-zine che sono accatastate sulla mia scrivania... Ovvero sulla scrivania che i quattro kappagaùrri mi hanno gentilmente prestato dato che - come previsto - il mio stagno è diventato una solida pista da pattinaggio. Vedo la pila di fanze che mi osserva oscillando minacciosamente, perciò partiamo subito con **Funnies**, una pubblicazione amatoriale fiorentina (mettete via le forchette, affamati!) che finalmente FA qualcosa invece di parlarne solo. Sì, d'accordo, l'informazione è importante, ma le fanze servono anche a farci vedere quello che gli editori veri e propri non sono ancora pronti a pubblicare. E allora bravo a quel sacrilego di Simone Pieralli che prende in mezzo tutti i santi con le vignette di *Inri*, a Giuseppe Scapigliati con il suo profetico *Teo*, a Lorenzo Marangoni per il ricercato *Epitaffio*, e soprattutto al già citato Fabio Lai per la sua parodia di *Ken il guerriero*, ovvero *Osudo*. Fra l'altro, i curatori della parte redazionale sono personcine a modo, dato che parlano di fumetti italiani e stranieri senza mettersi problemi di nazionalità, dando un'occhiata anche ai giochi di ruolo. Bravi, ragazzi! Andate avanti così e vedrete che non finirete nel dimenticatoio! Anzi, sono quasi sicuro che qualcuno di voi è già in dirittura d'arrivo per raggiungere qualche casa editrice... Sbaglio? Per saperne di più: **Funnies** c/o Lorenzo Mosca, via Sercambi 47, 50133 FI. Tanto di cappello anche ai creatori di **2700 Anno Domini**, un volumetto interamente a fumetti realizzato a più mani, non perché sia stato fatto da un polipo antropomorfo, ma perché 'costruito' da diverse persone. Nonostante non siano professionisti, i duemilasettecentini lasciano presupporre che in un non lontano futuro elimineranno qualche ingenuità dettata dall'inesperienza e diventeranno autori completi. Comunque, complimenti vivissimi a Manfredi Toraldo (la mente) e a Luciano Salese, Lapone, Cersosimo e Fulvio & Claudio Bisca (i tentacoli). Se vi piace il genere fantasy con chicche robotiche (giganti guerrieri con templi e palazzi incastonati nel torace), vi raccomando la lettura di questo volume. Dirigiamoci verso la zona fanze specializzate (nel nostro caso, di manga e anime). Chi è riuscito a fare il salto di qualità in questo campo (fa' il saltino... Hop!) sono i ragazzi di **Lodoss Magazine** (via S. Gregorio 12, 20124 MI) che, contando quasi unicamente sulle loro forze, sono riusciti a sfornare una fanzine molto gradevole dal punto di vista 'ottico' e piuttosto ricca di informazioni: oltre a questo, una zona 'a colori' che non guasta mai e il tentativo di proporre un fumetto autoprodotto, realizzato dallo Studio Dream (il cui stile grafico risulta un po' inchiodato ai soliti stereotipi, anche se sicuramente ci si può aspettare qualcosa di più, in futuro).

Ale! Altro giro, altro regalo. E il 'regalo' è in questo caso la nuova versione di **Realtà Virtuale**, più curata, più ricca e più curiosa della precedente versione. Unica pecca, quel fumettino là in fondo... Ehm ehm... Capiamo la buona fede ma... non sarebbe meglio pubblicare qualcosa di autoprodotto? Su, forza, così potrete dimostrare di essere anche voi 'qualcosa di più'! (**Realtà Virtuale** c/o Centro del Fumetto, via Oberdan 10, 57125 LI)

Volete qualcosa di ancora più specializzato? Siete maniaci sfegatati di un unico genere o addirittura di un'unica serie? La vostra malattia può essere guarita (o forse peggiorata) dalle seguenti local-fanz, nel senso che, se non abitate in zona o non fate parte dei club annessi, difficilmente riuscirete ad averle tra le mani. Partiamo da **Le rose di Versailles**, organo ufficiale del Versailles no Bara Italian Fan Club, in cui si sviscera tutto il possibile e l'immaginabile sulla cara vecchia *Lady Oscar* (per informazioni: Alessandro Attura, via Villini A. Negrone 18a, 16157 Genova), a ruota, il Go Nagai Fan Club ci presenta **Kabuto**, dove potrete trovare tutto quello che riguarda la Dynamic Production e le serie d'azione di maggior successo in Giappone (se vi interessa: GNFCI c/o Andrea S. Marinelli, via Boccaccio 32 61032, Fano, PS). Se non potete vivere senza **Dragon Ball**, esiste la fanza **Capsule 01**, quasi interamente dedicata ai personaggi di Akira Toriyama. Attenzione, però: essendo una pubblicazione 'amatorialissima' sarà difficile da reperire, tanto che quei gaùrri gokucefali dei suoi creatori non hanno inserito nemmeno UN indirizzo! Buona fortuna per la ricerca nelle librerie specializzate... Chi si dedica soprattutto alle nuove uscite nipponiche in Italia è **Jam** (c/o Oliviero Ciurleo, via Gramsci 343, 89020 Melicucco, RC), che riporta quintalate di interviste con le varie redazioni italiane e vi tiene quindi informati (spesso con anticipo) su quello che uscirà nelle edicole. Filonipponico (ma solo per la grafica di certe illustrazioni) è l'economico **Viaggio Distruzione - La rivista dei giovani artisti ferraresi**, che cerca di farsi un po' largo nel mondo fanzinistico con racconti, disegni, poemi, canzoni e così via. Unico consiglio: meno illustrazioni e più fumetto, ragazzi! I disegnatori che avete sotto mano lasciano presupporre cose buone, perciò affiancate loro degli sceneggiatori e... via, più veloci della luce! Per sostenere, collaborare o anche solo visionare il malloppo di carta e toner in questione, rivolgetevi a Xenia Libri, via S. Stefano 50, FE. Fine dello speciale fanza!

Buon Kompleanno a chi, questo mese? Andiamo in ordine di età, e partiamo dal ninjesco **Sanpei Shirato** (ricordate Kamui e Sasuke?), che il 15 gennaio raggiunge la veneranda età di 63 anni, mentre quel capitan Harlokko di **Leiji (Akira) Matsumoto** lo tallona con il compimento del 57° anno di vita, il 25 dello stesso mese. Subito dopo a chi tocca? Al signor **Shingo Araki**, che ha disegnato tutti i più bei faccini dell'animazione nipponica, fra cui quelli di Lady Oscar e dei Cavalieri dello Zodiaco, se le kappette che lo adorano speravano che fosse un aitante giovanotto come quelli che disegna, si rassegnino: il buon Shingo è un old boy che il 1° gennaio (Buon Anno!) ha compiuto 56 annetti! E ora... mistero dei misteri! **Kia Asamiya** e **Michitaka Kikuchi** lavorano sempre affiancati (uno nel fumetto, l'altro nell'animazione), fanno esposizioni insieme, i fumetti del primo vengono trasposti in animazione dal secondo, il loro stile di disegno è identico, non si fanno mai fotografare... e la loro data di nascita è la stessa, ovvero il 28 gennaio 1963! Qui gatta ci cova! Ho come l'impressione che ci troviamo di fronte a un caso di sdoppiamento della personalità... Un compleanno che passerà alla storia è quello di **Video Girl Ai**: mediante calcoli accurati sono riuscito a scoprire che la tenera protagonista dei primi diciannove numeri di **Neverland** compie gli anni il 9 gennaio, quindi ora ha... tre anni! Ovviamente, essendo una Video Girl, ho dovuto tenere come data di nascita la sua prima fuoriuscita dal teleschermo, che però non coincide con la pubblicazione del primo episodio a fumetti in Giappone... Se volete scoprire come ho fatto a trovare questo dato, andate a rileggervi tutta la serie! Ah ah! E via, basta così! Buonanotte! Fine! Kiuso! **Il Kappa**

Una bella torta meringata... ooops... Mazingata! È la torta di compleanno [illegible]

IL TELEVISORE

A risanare gli ascolti Fininvest della fascia per ragazzi sono state chiamate due eroine del passato che non dimostrano assolutamente gli anni che anno: **Candy Candy** e **Georgie**. Entrambe, la prima su Canale 5 e la seconda su Italia 1, hanno rispolverato le loro avventure riproponendole e vincendo nuovamente. Le due ragazzine hanno, combinazione, una genitrice in comune (la portentosa Yumiko Igarashi) e sono state compagne sul settimanale della Fabbri "Candy Candy", nella prima metà degli anni Ottanta. In quella occasione la serie della bionda australiana fu prima abbondantemente mutilata, e poi barbaramente soppressa: ancora più ghiotta appare quindi la nuova riedizione a cura della Star Comics (da questo mese su **Neverland**). Scopriremo cosa è stato omesso nel cartone animato e quanto è finito nel cestino della Fabbri, potendo godere di un finale tanto raccontato ma mai visto nero su bianco.

I grandi miti del passato tornano prepotentemente in TV in un periodo in cui si fa di necessità virtù: ben vengano quindi **Occhi di gatto** su Italia 1 e le altre repliche su Junior TV, che, ci assicura, avrà sempre in palinsesto una fascia dedicata ai cartoni nipponici. Anche le reti locali approfittano dei prelibati cataloghi della Doro e Mondo TV, che propongono dal telefilm **Goggle V** alla serie di oltre seicento episodi di **Doraemon**.

Purtroppo, al momento, l'unica novità animata è **Biancaneve**, degna di essere annoverata tra le peggiori soap opera del decennio. Sorvolando su alcuni passi del doppiaggio, a volte veramente imbarazzanti, possiamo divertirci ad analizzare la sceneggiatura, che sviluppa in ben 56 episodi una storia soporifera anche per il bambino più integerrimo. Un piatto a base di una vecchia favola, con un pizzico di Donatella Fanfani, una spolverata di fervida creatività nipponica e l'aggiunta di una narrazione di stampo americano può essere davvero indigesto.

Non rischieremo problemi di stomaco, invece, con l'avvincente **Sailormoon**! A meno che non venga improvvisamente archiviata dalla Fininvest, la serie verrà trasmessa da Italia 1 (puntate bene la sveglia, perché le prime visioni vengono programmate addirittura alle 6:30!) o Canale 5. Come anticipazione vi offriamo la carta d'identità delle protagoniste.

Makoto Kino: Sailorjupiter (Guerriero di Giove)
• data di nascita: **5/12/1978** • segno zodiacale: **sagittario**
Ami Mitsuno: Sailormercury (Guerriero di Mercurio)
• data di nascita: **10/9/1978** • segno zodiacale: **vergine**
Usagi Tsukino: Sailormoon (Guerriero della Luna)
• data di nascita: **30/6/1978** • segno zodiacale: **cancro**
Minako Aino: Sailorvenus (Guerriero di Venere)
• data di nascita: **22/10/1978** • segno zodiacale: **bilancia**
Rei Hino: Sailormars (Guerriero di Marte)
• data di nascita: **17/4/1978** • segno zodiacale: **ariete**

Che fine ha fatto **City Hunter**? Voci di corridoio lo danno come l'investigatore più nobile della TV: grazie a una collaudatissima opera di 'taglio e cucito' il nostro Rio Saeba sarà serio come *Derrick*, mansueto come *Koster* e ingenuo come *Gadget*! Riusciremo a vederlo alle prese con una timoratissima suora? Potremo ammirare la sua tecnica di abbordaggio? Nel frattempo è in fase di doppiaggio **Sally la maga** (maggiori informazioni prossimamente), i cui contenuti sono certo più consoni alla filosofia Fininvest. Presto conosceremo, inoltre, Sybil, Slim e il perfido Malcom, ossia i protagonisti di **Yomas Samurai**, telefilm che dovrebbe eguagliare il grande successo dei *Power Rangers*. Dalle TV locali ci arrivano comunque buone notizie: Tele Liguria Sud (La Spezia, Massa e Carrara) da gennaio dedica una doppia fascia ai cartoni animati giapponesi.

Nicola Roffo

★ MONDO STAR COMICS ★

E' tanto improvviso quanto elettrizzante il rinnovamento di **Young**, che da febbraio si trasforma nel 'mensile del fantastico' raccogliendo l'eredità di **3x3 Occhi** (al via con la terza serie) e presentando, soprattutto, due serial nuovi di zecca e un apparato redazionale per la prima volta davvero interattivo. In 128 pagine (e a prezzo invariato!) leggerete **Magic Knight Rayearth**, il nuovissimo manga di Clamp (osannatissime autrici di *RG Veda* e *Tokyo Babilon*) che affascinarà tutti gli amanti del fantasy: la storia, infatti, è strutturata come un RPG! Le protagoniste Hikaru, Umi e Fu si troveranno proiettate nel mondo parallelo di Sephiro, dove dovranno combattere contro il crudele sacerdote Zagart per liberare la principessa rapita. Sempre su **Young** presenteremo finalmente il nuovo fumetto di Hiroyuki Utatane (divenuto un autore culto nel nostro Paese in seguito alla pubblicazione del suo *5-4-3-2-1 Countdown* sulle pagine di "Lemon"): il maestro dell'erotismo giapponese ci regala ora **Seraphic Feather**, una storia 'per tutti' ambientata nel futuro e caratterizzata dalla presenza di potentissimi esper. In appendice, infine, due esperti master vi metteranno alla prova con una serie di racconti-gioco che scateneranno l'eroe nascosto in voi: procuratevi un dado e una matita ragazzi, perché da febbraio oltre a leggere si gioca! Vi aspettiamo in edicola il 5 febbraio! **Kappa boys**

Seraphic Feather © Utatane/Kodansha

Magic Knight Rayearth © Clamp/Kodansha

Sindrome da VIDEOGAME!

Mortal Kombat © Malibù Inc.

Dopo il successo di **Fatal Fury** sulle pagine di **Kappa Magazine**, direttamente dal mondo dei comics americani nuovi eroi dei videogame escono sotto il marchio della Star Comics! Occhi alle edicole!

• **SPECIALE: MORTAL KOMBAT presenta GORO**
Il mostruoso gigante a quattro braccia si ritrova catapultato dall'isola incantata di Shang Tsung a una moderna metropoli americana... con effetti devastanti! Vi aspettano 96 pagine di azione sfrenata!

• **SERIE: MORTAL KOMBAT & BRUCE LEE 1**
Oltre allo speciale è ai nastri di partenza anche il mensile di **Mortal Kombat**, che avrà come comprimario addirittura il mitico **Bruce Lee**! Tutti i protagonisti del videogioco si affrontano nel più mortale dei kombattimenti sull'isola del perfido Shan Tsung (storia di Charles Marshal e disegni di Patrick Rolo & Bobby Rae), mentre il maestro di arti marziali, giunto in città per aprire una propria palestra, dovrà fare i conti con il pericoloso spacciatore di droga Ace Zeppelin (storia di Mike Baron e disegni di Val Mayerick & James Sherman).

NOVITÀ • FEBBRAIO • NOVITÀ • FEBBRAIO • NOVITÀ • FEBBRAIO • NOVITÀ

KAPPA MAGAZINE 32
Oh mia Dea! si apre con quattro sensazionali tavole A COLORI che ritraggono la Urd demoniaca in tutto il suo conturbante splendore! Doppia razione per **Zeta**, la miniserie scritta da Katsuhiro "Akira" Otomo: Haruko aiuta il vecchio Kijuro a evadere dall'ospedale, ma il servizio d'ordine riesce a braccarli. In **Fatal Fury**, intanto, i nostri eroi riescono a liberare Andy e con lui tentano di superare la Barriera dei Cento Demoni. In ***Anime***, un dossier sul fantasy e un'intervista a Ken Ishikawa!

STARLIGHT 29
Keiki cambia look ed entra in scena la misteriosa, sexy, bellissima Choko, compagna di università del ragazzo. In **Sesame Street** una piacevole sorpresa per i fan di **Orange Road**: Choko è la SOSIA di Madoka Ayukawa!

NEVERLAND 23
Il viaggio in nave verso l'Inghilterra riserverà a **Georgie** molte sorprese. Una volta a Londra la ragazza potrà finalmente riabbracciare Lowell e svelare il mistero del braccialetto.

ACTION 16
Saranno gli esseri umani o i Cavalieri delle Tenebre a custodire la Pietra Rossa dell'Asia? In questo numero di **JoJo** scopriamo finalmente la vera identità di Lisa Lisa!

TECHNO 10
Riacquistato il controllo dell'armatura G, Sho passa al contrattacco e libera Mizuki. **Guyver** sembra comunque avere le ore contate: un'intera orda di zoanoidi sta infatti per accerchiarlo!

MITICO 9
Chi è il solo e inimitabile **Lupin III**? Dopo aver letto questo numero non ne sarete più molto sicuri... e neppure Zenigata!

YOUNG 9
Per rinnovarsi non importa ripartire da zero! **Young** si trasforma nel mensile del fantastico e a **3x3 Occhi** si affiancano due nuovissimi serial: **Magic Knight Rayearth** di Clamp (le autrici di RG VEDA!) e **Seraphic Feather** di Hiroyuki Utatane (famosissimo per 5-4-3-2-1 COUNTDOWN). 128 pagine di avventura!

STARMAGAZINE 53
Non perdetevi la conclusione di **Danger Unlimited**, e neppure il capitolo finale della saga **Guerre di strada** per **Sludge**. Dal prossimo mese la rivista degli eroi USA cambia volto!

IMAGE 16
Jim Lee + Jae Lee + Omage Studio = Image! Le serie più amate d'America in un mensile tutto italiano!

SPAWN & SAVAGE DRAGON 10
Todd McFarlane ed Erik Larsen firmano i più appassionanti serial degli anni Novanta!

Lupin III © Monkey Punch/Chuokoronsha

ULTRAVERSE - PRIME 11
Due nuovi letali avversari per **Prime**, l'inizio di una saga fantasy per **Solution** e un gran brutto guaio per **Mantra**.

X 8
Una lunga avventura di **Titan** (44 pagine!) che continua nel nuovo episodio di **X**! Per gli amanti dei cross over!

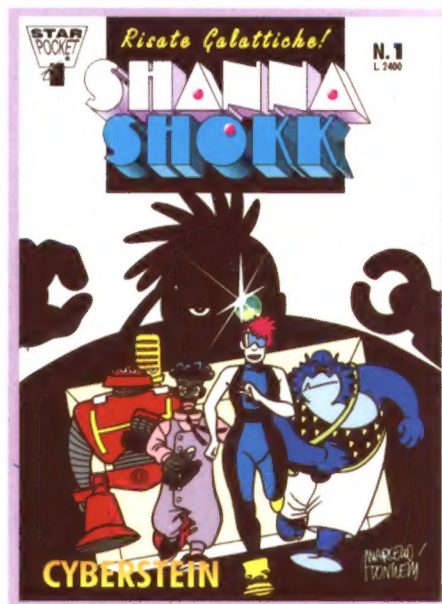
BRAVURA 6
Inizia **Edge**, la miniserie di Steven "X" Grant e del grande Gil Kane! In più, il ritorno degli **Star Slammers** e la conclusione di **Dredstar**! Gli autori più celebri hanno scelto **Bravura**!

EXTREME 4
Il trionfo dell'immagine! Tutti i serial di Rob "Yougblood" Liefeld e del suo prestigioso studio di disegnatori!

LAZARUS LEDD 20
Un tassista del turno di notte dal passato misterioso, che lavora come giornalista free lance e che ha alle spalle una potente organizzazione segreta... Larry è l'eroe che mancava!

SPRAYLIZ 4
Come può una studentessa fare le ore piccole tutte le notti per denunciare la società corrotta attraverso i suoi splendidi murales? La risposta in queste pagine... non perdetele!

SHANNA SHOKK 2
I pericoli della Terragiungla vede Shanna Shokk alle prese con il vero amore... quello con la 'A' maiuscola!

FINALMENTE ANCHE A TORINO IL 1° NEGOZIO
SPECIALIZZATO IN MATERIALE GIAPPONESE
VENDITA PER CORRISPONDENZA
NOLEGGIO VIDEOGAMES
COMPACT DISC D'IMPORTAZIONE
GADGETS
NOLEGGIO VHS D'IMPORTAZIONE
MANGA
MODELLISMO
Nippon Nyusu
LASER DISC
TESSERA VITALIZIA GRATUITA
CHIEDI GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO
PRIMO NOLEGGIO GRATUITO
C.so M. CUCCO
C.so FRANCIA
P.ZA RIVOLI
C.so V. EMANUELE
C.so TRAPANI
VIA BARDONECCHIA
VI ASPETTIAMO
Via Bardonecchia, 93/F • 10149 TORINO • Tel. & Fax 011/386.308

DUE GRANDI TASCABILI STAR COMICS IN EDICOLA A GENNAIO!